QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 GIUGNO - ANNO III N. 12 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame
& COMPUTER WORLD

L. 3.000

LA SOLUZIONE DI:
LEISURE SUIT LARRY 3
KING'S QUEST II
CHAOS STRIKES BACK



PROJECTILE:
IL ROLLERBALL
ECA

CENTURION:
IMPERATORI
A CONFRONTO

TUTTE LE NOVITA'
SIMULMONDO

L'ECOLOGIA
E LA DIDATTICA
IN
BALANCE OF PLANET

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Massimiliano Pizzocaro.
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Art director: Lavinia Piccini
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:
BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.
Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.
In Copertina: Projectile by ECA

VG&CW vi ha messo alla prova e vi ha scodellato una di quelle bufale di dimensioni galattiche, ingannandovi completamente ("a fin de ben", come direbbe un certo Fantozzi-Mr. Hide!). I lettori più attenti avranno infatti notato, nelle news di qualche numero fa, l'anteprima "mondiale" dell'A-Mega Drive, fantomatica e rivoluzionaria cartuccia in grado di trasferire su console i giochi del 16 Bit Commodore. Si tratta di un clamororso pesce d'Aprile. Visto che non ci è ancora pervenuta nessuna lettera di protesta o, almeno, critica crediamo di aver colto nel segno completamente. Avete visto com'è facile ingannare i lettori con quel famoso fumo senza l'arrosto?! Accettate dunque questa burla con simpatia ed intelligenza, ma anche se tutto ciò dovesse scatenare le vostre ire più funeste ciò sarebbe ancor più utile per farvi capire e comprendere il tremendo potere dei Mass Media. VG&CW si è abbassato per un istante al pari di molti altri, trasformandosi un una specie di palestra mentale, per farvi ragionare, per stimolare la vostra facoltà di guidizio, per scuotervi da un insano torpore e per evitare di farvi ancora cullare sui facili allori di etichette, titoloni e chiassosissime "confezioni" di prodotti nati da una spasmodica, sconsiderata e grossolana corsa alla notizia che ormai ha già mietuto troppe vittime nel nostro paese. La stampa non va strumentalizzata alle esigenze di pochi, subordinate a finalità di lucro, ed è perciò impensabile ed inammissibile la cecità mentale di molti lettori che, spesso volontariamente, comprano riviste con il paraocchi, in una strana ed incomprensibile fuga dalla realtà. Meditate gente e, qualora aveste dubbi, noi saremo sempre qui a rispondervi; chi l'ha detto poi che per videogiocare non di deve pensare?!

SOMMARIO

VG&CW ADVENTURE HOT MAIL

Chiunque avesse difficoltà a proseguire o risolvere un'adventure, pubblicata e risolta da Videogame & Computer World, potrà inviare le proprie richieste di aiuto alla nostra redazione, specificando sulla busta "Sezione Hot Mail". Tutte le richieste verranno considerate e le risposte appariranno pubblicate sulla nostra rivista. Attenzione, NON TELEFONATE per inoltrare i vostri quesiti perchè la nostra redazione NON E' IN GRADO di offrire alcun tipo di assistenza telefonica per motivi pratici e tecnici. Onde evitare il congestionamento ed il rallentamento del sistema di risposta vi preghiamo di porgere quesiti chiari e sinteticamente dettagliati relativi ad un sola adventure per volta. Ecco l'indirizzo esatto:
SOCIETÀ ED. DERBY, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, SEZ. HOT MAIL, VIA G. DI VITTORIO 1, 20017 RHO (MILANO).

Ecco la lista delle soluzioni di adventure apparse su VG&CW per chi desidera ricevere gli arretrati del nostro quindicinale.

ARAZOK'S TOMB N.1 LUGLIO-AGOSTO 88
UNINVITED MESE N.3 OTTOBRE 88
DUNGEON MASTER DAL N.4 NOVEMBRE 88 AL N. 3 APRILE 89
SPACE QUEST II N.4 MAGGIO 89
QIN N.5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
KING'S QUEST IV N.6 LUGLIO-AGOSTO 89
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMBRE 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DICEMBRE 89
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEBBRAIO MARZO 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MARZO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAGGIO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90

I nostri amici della Simulmondo ci comunicano l'aggiornamento del loro cavallo di battaglia, F1 Manager. Tutti i possessori del gioco originale infatti, potranno ricevere dalla Simulmondo il nuovo programma, analogo in tutto e per tutto al precedente, ma contenente i dati riguardanti i piloti e le macchine partecipanti al campionato di Formula 1 1990; ci sono da pagare solo le spese di spedizione. Tutti coloro che poi ancora non posseggono questo stupendo programma della Siulmondo, al momento dell'acquisto dovranno accertarsi che sulla confezione del gioco sia presente il bollino adesivo giallo che contraddistingue appunto la nuova versione. Per ogni ulteriore informazione ecco il numero telefonico di Simulmondo: 051/2513338.

Dite la verità, ancor prima che inizi Italy 90 non ne potete già più di calcio, almeno per quanto riguarda il mondo dei videogames! Tuttavia ciò pare non importare proprio nulla alla Microstyle che, "te pareva!", si è buttata nella mischia producendo International Soccer Challenge per Atari St, Amiga e IBM PC. Inutile perder tempo elencando le numerosissime caratteristiche di quello che, senza dubbio, sarà un prodotto di alto livello (viste le recenti produzioni della stessa software house); basti sapere che in International Soccer Challenge non ci limiteremo a giocare il Campionato Mondiale del 90, ma potremo costruircene uno a piacere e sviluppare lunghe e complesse sfide calcistiche con un'innovativa sezione di training e allenamento dei giocatori. International Soccer Challenge (che senza dubbio non sarà l'ultimo della serie!), sarà presto disponibile ad un costo estremamente basso.

La Hewson ha appena finito il suo nuovo videogame; si tratta di un inaspettato, ma particolarmente gradito, remake di uno dei suoi primi best seller, l'ormai mitico Paradroid. Dopo esser stato eletto come miglior gioco dell'anno, qualche eone fa sugli otto bit, il divertentissimo arcade spaccacervello viene gratificato di una nuova veste a sedici bit su Amiga e Atari ST. Nei panni di un androide combattente dovremo perciò ripulire un'intera astronave da un'orda di robot assassini che l'hanno invasa. Come vedete si tratta di un soggetto di gioco ormai scontato e già visto, ma, tenendo presente che fu uno dei primi del genere ad apparire sulla scena mondiale, la stessa Hewson ci assicura fin d'ora tantissima giocabilità e una insolita carica di divertimento. Credo proprio che non solo i nostalgici a questo punto dovranno iniziare a gioire!!

I rubinetti sono stati aperti...dovete attraversare 366 livelli prima di uscire fuori! Da dove? Ma, dal nuovo gioco degli autori di Populous naturalmente! Si chiama Flood e ci propone un'insolita avventura arcade a fianco del simpatico Quiffy che deve scappare dalle caverne nel sottosuolo fino alla superficie terrestre. 36 livelli di gioco su tre differenti scenari, puzzles da risolvere, password ed un mare di giocabilità arcade vengono affiancati da una grafica stupefacente e raramente vista in videogame.

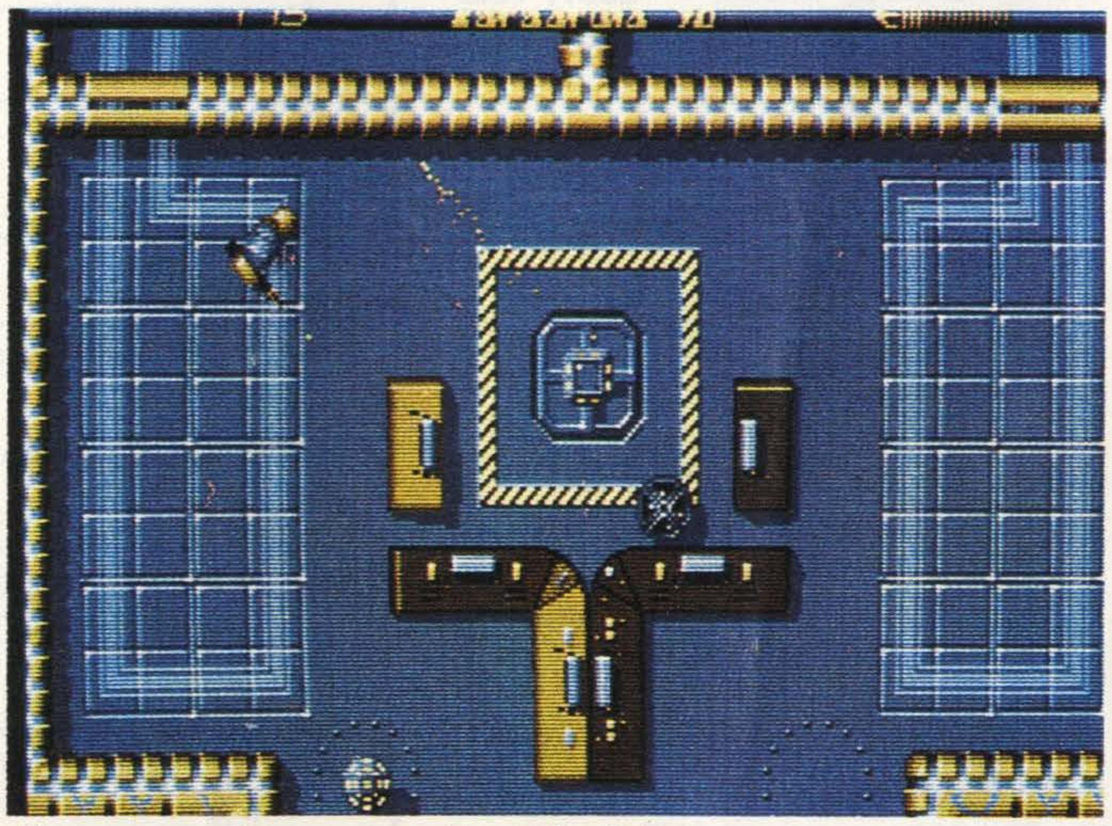
I Bitmap Brothers, dopo una ormai massiccia campagna pubblicitaria, hanno finalmente terminato Speedball II. Anche se il primo episodio, appartenente alla mega saga dei vari "Rollerball" computerizzati, non ha destato particolare scalpore, a causa di una caotica giocabilità, i fratelloni della Image Works hanno pensato bene di riproporci questo frenetico e violento sport del futuro in una nuovissima e approfondita versione. Nuove animazioni e nuove tattiche di gioco, nonchè una insolita gamma di spostamenti, contraddistinguono questa seconda versione di Speedball che si preannuncia senza dubbio più godibile e divertente. Il game sarà presto disponibile per tutti i formati con tanto di poster e cassetta audio inclusi.

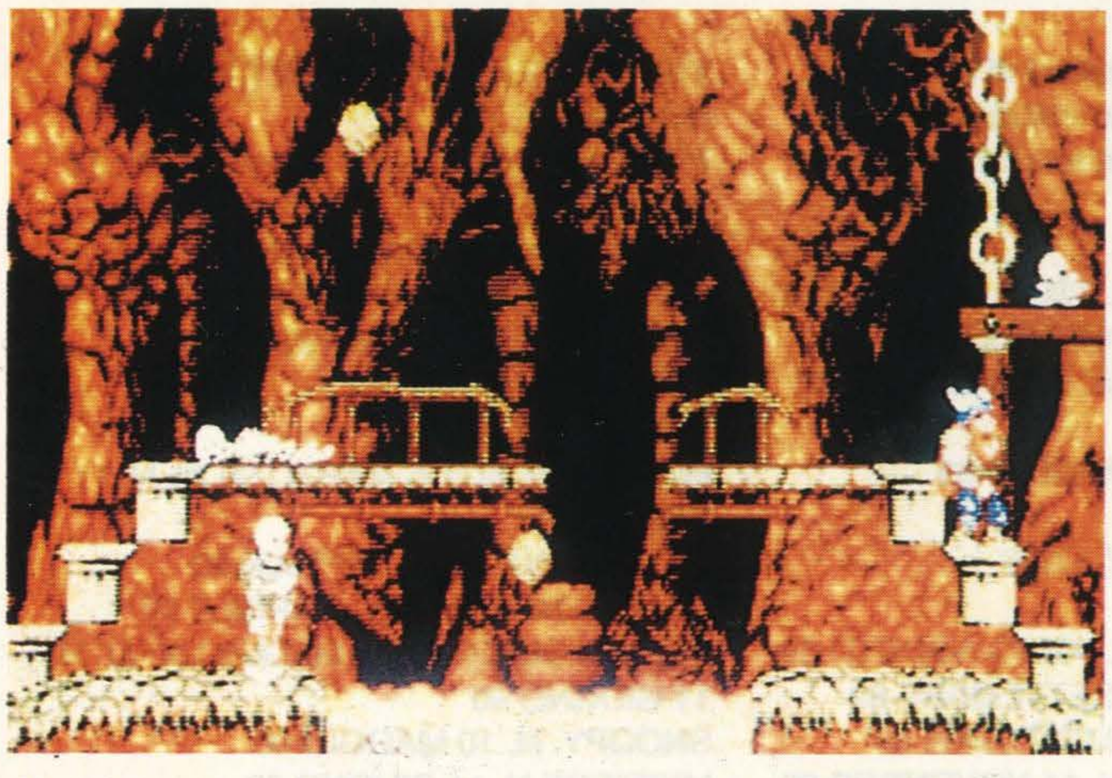
La Spectravideo vuol dire la sua in fatto di joystick senza filo. Iparando, si può dire, dalle passate, negative esperienze di molte altre case produttrici, la "mamma" della famiglia Quickshot ha realizzato l'IR Infra-red Joystick. Lo scomodo filo viene allora sostituito da una trasmittente agli infrarossi inserita nell'impugnatura del joystick, ed una ricevente da collegare alla porta di ingresso in qualsiasi computer munito di ingressi standard D Atari (Amiga, CBM64/128, Spectrum, Atari ST, ecc.).

La portata massima di trasmissione si aggira sui tre metri: ottimale quindi per ogni videogiocatore che non voglia stare letteralmente incollato al monitor! L'IR Joystick targato Spectravideo sarà presto in Italia ed il suo costo dovrebbe aggirarsi sulle 70.000 lire.

Fire And Brimstone è il titolo del nuovo gioco Microprose. Non è un ennesimo simulatore e nemmeno un wargame, bensì un indiavolato arcade platform decisamente estraneo al filone delle produzioni Microprose. Nei panni del dio Thor (forse arrivano anche i Fantastici Quattro!!) dovremo scendere all'inferno e ripulirlo dalle orde del male che minacciano di invadere la Terra. Anche se si tratta di un genere nuovo per la Microprose, il tutto dovrebbe rivelarsi estremamente giocabile e divertente. Fire And Brimstone sarà presto disponibile per Amiga e Atari ST.


Inter. Soccer Chall.:Ce risemo cor carcio (e due)!


Nuovo make-up per Paradroid


Il primo arcade Microprose: Fire and Brimstone


Ecco l'ultimo nato della Spectra Video!

Egregia Redazione, mi rincresce riprendere un argomento che ormai dovrebbe essere esaurito, ma in una risposta da Voi data nel N.8 del 30/04/90 avete fatto delle affermazioni che io considero non più trascurabili.
Sono un entusiasta utilizzatore di computer e tre questi anche un Atari 1040 ST; il confronto tra quest'ultimo e l'Amiga 500 (quindi a parità di costo), così come é trattato nella Vostra rivista, mi ha lasciato l'impressione, rafforzata nel tempo (vi leggo dal N.1 senza saltarne uno) che non siate sempre obiettivi.
Nel N.2 del 1989 un lettore faceva un confronto tecnico tre i due computer; a parte le numerose imprecisioni (involontarie?) deduceva che i vantaggi dell'Amiga erano le capacità grafiche e il suono stereo. Devo riconoscere che le potenzialità hardware dell'Amiga in teoria sono più promettenti; ma é storia vecchia che il software grafico per l'ST (Quantum Paint, Spectrum 512, GFA Raytrace e tutti gli innumerevoli programmi a colori, senza dimenticare quelli di livello professionale in B&W) ha sopperito abbondantemente a tutte le carenze senza avere, inoltre, lo sgradevole sfarfallio dell'Amiga.
Il lettore faceva notare, inoltre, che l'ST non aveva il chip del genere in un computer che possiede l'interfaccia MIDI; forse per sentire in stereo i vari "ping e boom" dei giochini? La maggior parte delle volte si esclude il suono perché questi rumori, anche stereo, sono noiosi!
Devo riconoscere però che la risposta della redazione, in questo caso, ha contestato in modo adeguato le affermazioni del lettore.
Possiamo ammettere quindi che le dichiarazioni fasulle sono sopportabili se dette dal fanatico amighista ma certamente non é concepibile che un redattore di una rivista del settore possa affermare, rimproverando il povero sig. Tacca per la sua candida richiesta, che "NON SI PUO' PARLARE DI APPLICAZIONI MUSICALI PER L'ST". A questo punto il Vostro redattore dovrebbe spiegare ai numerosi ingenui musicisti di tutto il mondo, isole comprese, perché si ostinuano a comporre MUSICA (non semplici rumori) con il deprecabile Atari ST.
Lo stesso lettore ammetteva che l'Atari aveva in più, tra le altre cose, il doppio di memoria RAM. Aggiungendo che, come Voi avete notato in numerose recensioni, per gestire i programmi più moderni e validi si ha bisogno di almeno un Mega, si può dedurre che bisogna cominciare a parlare di handicap dell'Amiga 500.
Si può obiettare che sarebbe facile ovviare a questi incovenienti comprando i device adeguati; ma questo implicherebbe la lievitazione dei costi in modo insostenibile.
Quanti utenti Amiga optano per l'ulteriore acquisto di un monitor a colori in H.R., l'interfaccia MIDI e 512 kbyte di memoria?
Del resto, se non volessimo considerare il piano economico allora diventerebbero confrontabili anche gli "Apple" o i "386".
Parte di questo malinteso sulla inferiorità dell'Atari 1040 ST é da addebitarsi alle riviste del settore che trattano l'argomento in modo "superficiale".
Spero che nessuno osi pensare che queste analisi siano motivate dalla condiscenza verso il mercato italiano dell'Amiga, notevolmente più vasto.
Chiudo l'argomento dichiarando che non intendo riparlarne a meno che non venga coinvolto direttamente dalla Redazione; questo per evitare diatribe lunghe e poco edificanti.
Parliamo invece della rivista: in quanto si chiama anche Computer World mi piacerebbe trovare più spesso delle recensioni che non riguardano soltanto i giochi (in parte, da qualche tempo avete rimediato); per il costo vi siete allineati al prezzo delle riviste concorrenti ma adottando un giochetto editoriale; forse questo ha reso più simpatico l'aumento ma non consente di farvi le felicitazioni in quanto il numero di pagine complessivo mensile é rimasto quasi lo stesso. Sarebbe opportuno almeno aumentare il numero di recensioni, magari diminuendone le dimensioni.
Si potrebbe ottenere un buon risultato togliendo tutte le banalità pseudo-spiritose e limitandovi ad un'analisi più costruttiva.
L'"YEP" finale poi mi sembra una concessione giovanilistica al target dei vostri lettori. Era meglio prima.
Spero consideriate sportivamente queste mie osservazioni. Del resto vi scrivo perché vi compro; vi compro perché mi interessate e quindi mi interessa che miglioriate.
Viva l'Amiga, l'Atari e tutti i computer!
Cordiali Saluti.

ALDO SCOGNAMILLO
CAGLIARI

Caro Aldo, difficilmente un lettore riesce ad esprimere le proprie idee e le proprie critiche (senza dubbio costruttive) con tanta chiarezza, spontaneità ed immediatezza. Vediamo dunque di fare altrettanto per la "difesa" alle sue simpatiche "arringhe". Il fatto che non si possano effettuare paragoni coerenti e pertinenti tra i due sedici bit del "pollaio" forse Lei lo ha travisato generalizzando la nostra affermazione, nata al riguardo dei commenti musicali nei game, e sviluppatasi su digitalizzatori ed interfacce di vario tipo. E' chiaro che ogni macchina ha i suoi pregi ed i suoi difetti ed é proprio questo che volevamo intendere quando abbiamo scartato a priori la possibilità di raffronti al fine sterili, inutili e poco gratificanti per entrambi i settori di utenza. Per quanto riguarda la rivista i contenuti stanno aumentando così come le pagine proprio perché se abbiamo adottato un "trucchetto" ciò deve esser inteso solo nell'ottica di incontrare sempre più le vere esigenze dei lettori e non limitarsi a regalar fumo a destra e a manca (vedi qualcuno che aumenta il numero di pagine solo per esigenze di pubblicità!). Anche l'aspetto Computer World, come giustamente Lei ha già notato, si sta sviluppando sempre più, materiale permettendo. Qualche licenza spiritosa e un marchietto un po' chiassoso (utile soprattutto ai potenziali acquirenti che ci accordano la loro fiducia) ci sembrano inevitabili: del resto stiamo parlando anche di software ludico, no?!

Gentile Redazione, sono un neo acquirente della console portatile ATARI LINX. Sono molto contento delle prestazioni di questa macchina da gioco (che sonoro!!) e vorrei farvi alcune domande:
1)Utilizzando pile ricaricabili e giocando con il trasformatore le pile si ricaricano?
2)Mi promettete di recensire tutti i giochi anche per questo stupenda console?

BYE BYE DAVIDE GIRO
BOLOGNA

Caro Davide, ecco le risposte velocissime:
1) assolutamente no!
2) Forse sì, importazione e distribuzione permettendo!
Ciao!

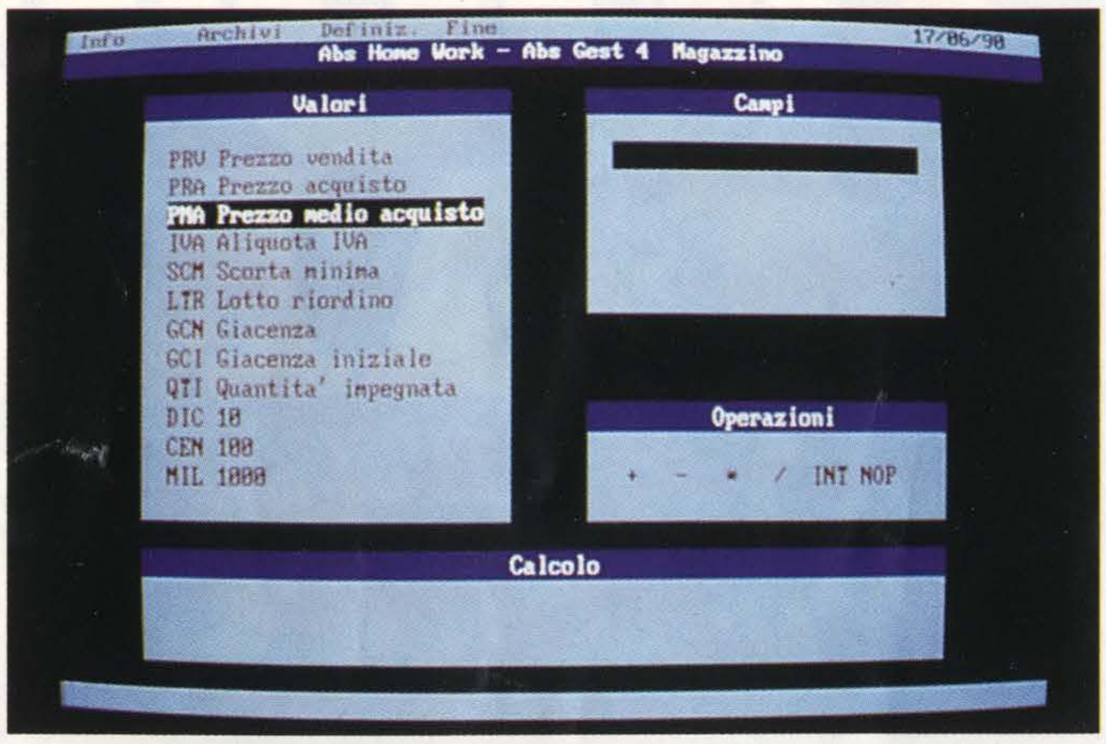


IL PIÙ GRANDE SUCCESSO INGLESE DI SPORT
... È PRONTO A COLPIRE IL MONDO ...
FOOTBALL MANAGER
World Cup Edition
Nel 1982, Kevin Toms creò Football Manager, sei anni (e mezzo milione di copie vendute) più tardi, Kevin ne ideò uno migliore e produsse Football Manager II, la risposta al desiderio di migliaia di fans di avere un gioco super.
Football Manager II ha avuto, come il suo predecessore, uno strepitoso successo; è un gioco pieno di interesse che dura da anni, con grande soddisfazione per i vecchi fans e con sicuro interesse per i nuovi. Con il successo di Football Manager II sono arrivati altri suggerimenti per avere un gioco ancora più bello: la risposta è stata Football Manager World Cup Edition un gioco ambientato in campo internazionale con tutte le emozioni di una competizione mondiale.
Un gioco che come i due che l'hanno preceduto ambisce ad essere ancora una volta un Best Seller.
C.T.O.
C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
VIA PIEMONTE, 7/F
TEL. (051) 75.31.33 (r.a.)
FAX (051) 75.34.18
Kevin Toms.
Disponibile presto per:
CBM 64 cassetta e disco,
MSX,
ATARI ST,
AMIGA,
IBM PC.
Addictive
LIVE THAT DREAM
«Ho studiato la tecnica del gioco del football e ho intervistato manager di professione. Ho fatto del mio meglio per darti più tattica, più realismo, più giocabilità e per creare un gioco soprattutto divertente.

Abbiamo parlato più volte di interessanti utility che però risultavano, purtroppo, disponibili solo all'estero. Un'ottima occasione per trattare analoghe produzioni, interamente realizzate nel nostro paese, ci viene offerta dalla C.T.O. di Bologna che ci offre un ricco carnet di gestionali per tutte le esigenze e le disponibilità.

FATTURAZIONE

C.T.O.
MS/DOS
PREZZO LIT. 99.000



Il programma Fatturazione è interamente gestito secondo i più nuovi sistemi di programmazione, possiede infatti, la caratteristica di offrire le proprie opzioni su apposite finestre menù.

Com'è ovvio, esiste una gestione clienti particolareggiata che si diversifica su più funzioni: registrazione anagrafica dei clienti, modifica dei dati inseriti, sostituzione cliente codificato e visualizzazione delle schede clienti.

La fatturazione viene gestita in più formati e consente una gestione parallela del magazzino che viene scaricato automaticamente con l'emissione della fattura oppure con la fatturazione automatica da bolle di magazzino (questa caratteristica è ottenibile solo se siete in possesso del programma di Gestione magazzino). Tra le altre opzioni che appaiono, sussiste la possibilità di emissione delle note di credito, della segnalazione degli acconti su fatture emesse e dei pagamenti delle stesse, inoltre è possibile modificare anche gli importi delle fatture emesse. Abbiamo anche innumerevoli possibilità di stampare i dati gestiti:

- stampa dell'elenco dei clienti in ordine di codice oppure alfabetico;
- stampa etichette;
- stampa delle fatture in ordine di registrazione con segnalazione di eventuali scoperti;
- stampa della situazione contabile del cliente;
- stampa per controllo dei pagamenti fatture emesse;
- stampa del libro IVA con selezione per data;
- stampa dell'allegato su modello ministeriale (solo per stampanti a 136 colonne);
- stampa dei tabulati fiscali con numerazione progressiva.

Tra le caratteristiche principali del programma esiste anche la possibilità di poter stampare la fattura sia su un foglio bianco che su dei prestampati variando così il formato di stampa.

Conseguentemente a ciò che abbiamo su detto è possibile avere una situazione immediata anche di tutti i conteggi IVA con calcolo periodico e mensile ed è inoltre possibile avere una sintesi dettagliata per la denuncia annuale.

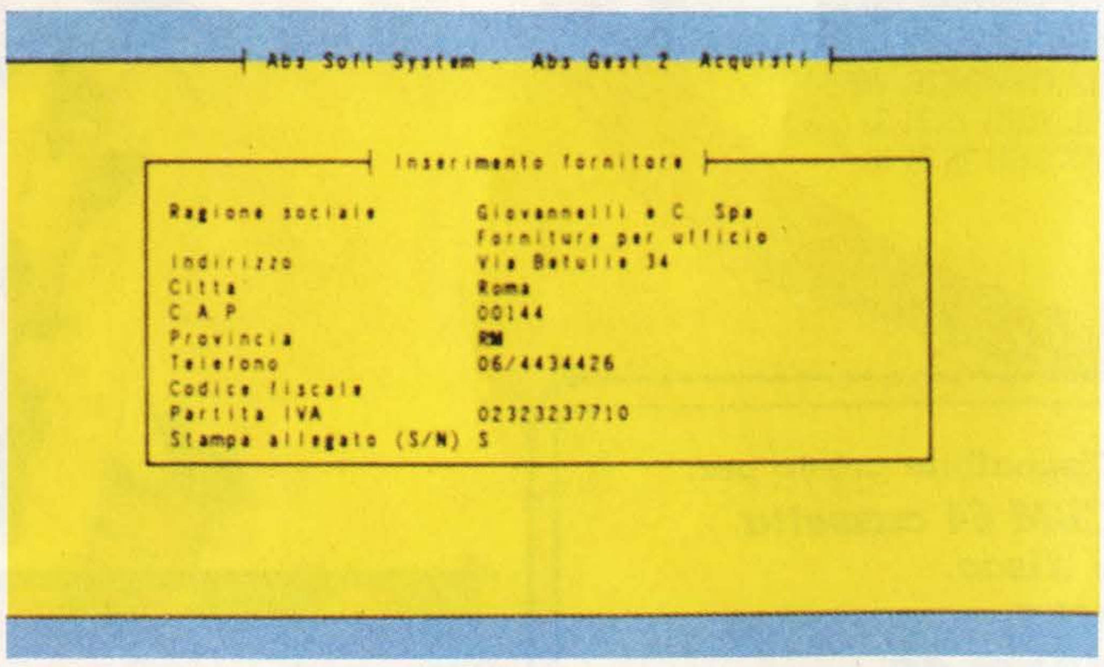
Possono essere gestite 8 aliquote Iva, 30 diversi codici di pagamento e 15 livelli progressivi di spese bancarie.

Il programma Fatturazione può essere gestito anche parallelamente agli altri gestionali sempre della stessa collana che rendono più fattibile l'intera gestione di un'azienda. Comunque è da sottolineare che può essere utilizzato anche solo per la gestione della semplice fattura senza con questo essere limitato dalla non-presenza degli altri programmi.

La gestione del programma è abbastanza immediata e non occorre essere ne' dei ragionieri ne' dei programmatori per poter adoperare bene il programma, tra le opzioni che non sono menzionate nel manuale esiste anche la possibilità di utilizzare il mouse.

ACQUISTI

C.T.O.
MS/DOS
PREZZO LIT. 99.000



Acquisti è un altro programma che segue la linea delle utility per la gestione di una piccola o media azienda. Anche la grafica usufruisce dello stesso ambiente a finestre che già vi avevamo presentato nella precedente recensione di "fatturazione".

Il programma Acquisti serve per avere una gestione fornitori e per gestire le fatture in entrata di una azienda.

Tra le funzioni previste esite la possibilità di gestire una anagrafica fornitori, la conseguente modifica dei dati inseriti e la visualizzazione di controllo delle anagrafiche fornitori.

Conseguentemente alla gestione delle anagrafiche fornitori si può gestire le vere e proprie fatture in entrata con la registrazione di queste, la registrazione delle note di credito, la segnalazione degli acconti su fatture ricevute, la segnalazione dei pagamenti delle stesse ed inoltre le modifica degli importi delle fatture in entrata.

Anche in questo programma abbiamo svariate opzioni di stampa:

- stampa elenco fonitori in ordine di codice o alfabetico;
- stampa etichette;
- stampa elenco fatture in ordine di registrazione con segnalazione di eventuali scoperti;
- stampa scheda di situazione contabile del fornitore
- stampa dei pagamenti relativi a fatture ricevute;
- stampa libro IVA periodico in ordine di data

stampa allegato fornitori su modello ministeriale (sempre per stampanti 136 colonne);

stampa dei tabulati fiscali in numerazione progressiva.

Il conteggio dell'iva a credito è una diretta conseguenza della gestione che abbiamo in oggetto, che però si può diversificare in calcolo periodico o mensile dell'iva e, in ultima analisi, una sintesi dettagliata del calcolo Iva per la dichiarazione annuale.

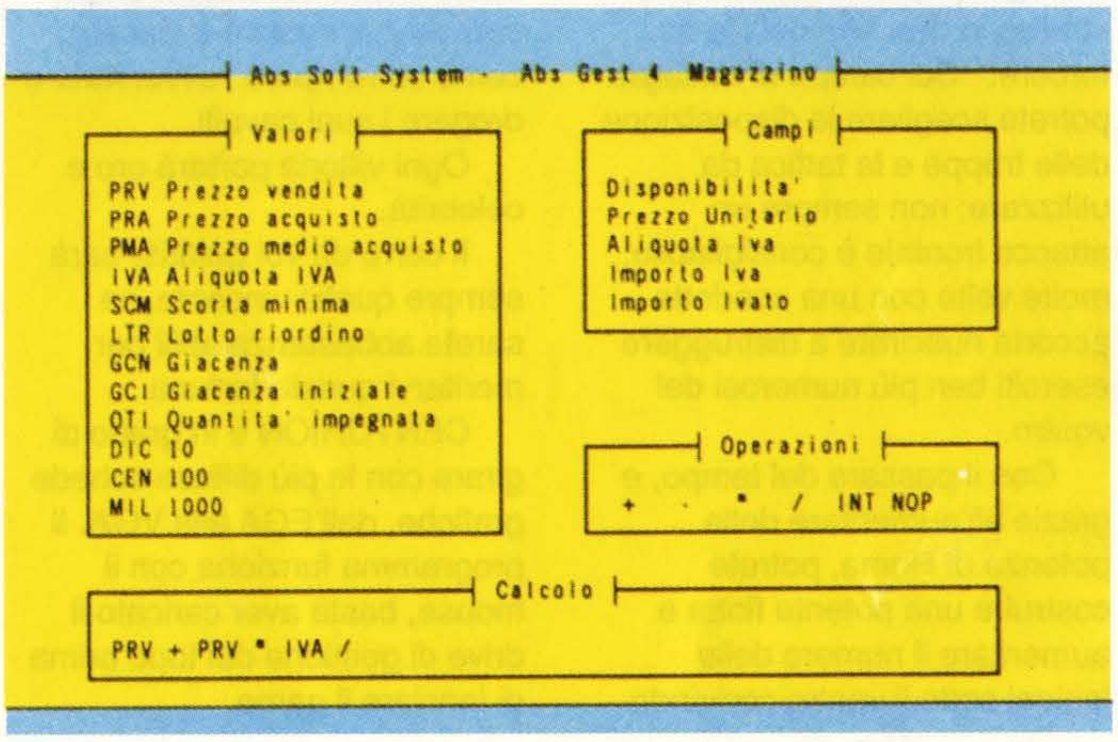
Si sposa perfettamente (anche perchè voluto) con la fatturazione, infatti se si utilizzano tutti e due i programmi si possono gestire fornitori e clienti contemporaneamente con scambio automatico di informazioni.

Anche per "Acquisti" la gestione del programma non richiede studi particolari ed è semplice e immediata.

GESTIONE MAGAZZINO

C.T.O.
MS/DOS
PREZZO LIT. 99.000

All'appello non poteva certo mancare la Gestione Magazzino che espleta pienamente tutte quelle che possono essere le norme per gestire appieno un magazzino di una piccola-media azienda. Anche in questo "database" si può inserire "codificandolo" qualsiasi tipo di articolo, modificarne i dati e visualizzarli ogni qualvolta lo si desidera. La registrazione di magazzino comprende le consuete fasi di entrata e di uscita merce con aggiornamento automatico all'ultimo prezzo di vendita inserito. E' possibile inoltre comunicare anche con altri programmi quali ad esempio "fatturazione" per far variare i dati e quindi scaricare automaticamente il magazzino una volta emessa la fattura. Per quanto concerne la stampa si possono avere più opzioni:



- stampa degli articoli in ordine alfabetico o di codice cone selezione per categoria merceologica;
- stampa etichette degli articoli inseriti con selezione per categoria merceologica;
- stampa della scheda dell'articolo
- stampa elenco movimenti di magazzino;
- stampa del giornale di magazzino;
- stampa dell'elenco degli articoli sottoscorta per genere merceologico;
- stampa dell'inventario di magazzino con valorizzazione LIFO;
- stampa del listino di vendita e acquisto;
- stampa del tabulato;
- stampa dei tabulati fiscali con numerazione progressiva.

Gestione Magazzino nel suo insieme è un ottimo programma che lavorando con il programma "fatturazione" svolge pienamente il lavoro di carico e scarico di merce.

I tre programmi fin qui visionati svolgono egregiamente le loro funzioni e se acquistati in blocco riescono ad effettuare quasi completamente una gestione totale delle tre funzioni specifiche. La caratteristica più importante che accomuna i tre programmi rimane comunque la facilità di utilizzo e l'economicità d'acquisto. Proprio queste due componenti riescono ad avere la meglio su altri programmi che nonostante il costo molto più alto raggruppano più o meno le stesse caratteristiche.

Val Globale: 8

Nel prossimo numero continueremo a parlare di altri interessanti prodotti di questa raccolta di cui vi forniamo la lista completa per comodità ed eventuali riferimenti.

- fatturazione
- acquisti
- contabilità ordinaria
- contabilità semplificata
- gestione magazzino
- gestione negozi al dettaglio
- fatturazione professionisti
- gestione scadenzario
- gestione cespiti ammortizzabili
- stampa ricevute bancarie
- gestione alberghi
- cartella clinica
- gestione condominio
- gestione c/c bancario
- gestione dentisti
- gestione fotografi
- gestione oculisti
- gestione officine/carrozzieri
- gestioni stazioni di rifornimento
- gestione videoteche

CENTURION: DEFENDER OF ROME

ECA
AMIGA - ATARI ST - IBM E COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA: IBM E COMPATIBILI

CENTURION è l'ultima fatica di Kellyn Beeck che tutti sicuramente ricordate come autore del mitico DEFENDER OF THE CROWN della CINEMAWARE, con lui hanno lavorato Evan e Nicky Robinson.

Il programma è una miscela esplosiva di simulazione e di azione, sullo schermo si alternano eventi diplomatici ad epiche battaglie, potete inoltre assistere e partecipare ai grandi giochi della Roma Imperiale, vi troverete così a combattere (alcune volte anche slealmente, il vostro grado ve lo permette) all'interno del Colosseo.

All'inizio del gioco siete un semplice ufficiale al comando di una unica legione, Roma non è ancora la regina del Mediterraneo, sta sforzandosi di sopravvivere agli attacchi che gli vengono portati dai popoli confinanti. Dovrete perciò essere molto abili nell'intessere fitte reti di alleanze, non sempre è realistico affidarsi alla sola forza delle armi, soprattutto quando si è più deboli degli avversari.

Grazie alla vostra innata abilità, potrete aiutare Roma a crescere ed a diventare una grande potenza. Per fare ciò dovrete utilizzare le vostre capacità per aumentare l'estensione del territorio e sottomettere nuovi popoli alla volontà del Senato.

Se proprio vi è impossibile ragionare con le mille astuzie della diplomazia, ed i barbari non vi dovessero dare retta, non vi resterà che utilizzare la forza della spada e la proverbiale potenza delle armi romane.

Al comando della vostra legione dovrete ridurre a più miti consigli i popoli confinanti che spesso vi daranno del filo da torcere. Sul campo di battaglia potrete scegliere la disposizione delle truppe e la tattica da utilizzare; non sempre un attacco frontale è consigliabile, molte volte con una condotta accorta riuscirete a distruggere eserciti ben più numerosi del vostro.

Con il passare del tempo, e grazie all'aumentare della potenza di Roma, potrete costruire una potente flotta e aumentare il numero delle legioni sotto il vostro comando.

Dopo aver costruito una potente armata navale potrete imbarcare l'esercito e partire alla conquista di terre lontane. Rivivrete così le varie fasi che hanno fatto la storia di Roma, dalle guerre contro Cartagine alla conquista dei territori della Gallia e della Grecia.

Il gioco è aperto a mille conclusioni differenti, ogni volta che iniziate una sessione di CENTURION, sarà come la prima.

Quando siete stanchi di combattere potete riposarvi nella quiete della città e passare il tempo combattendo nell'arena o correndo al Circo Massimo. Il vostro rango vi consentirà di usare anche dei trucchi un po' sporchi per riuscire a vincere: come corrompere l'avversario o drogare i suoi cavalli.

Ogni vittoria porterà oro e celebrità.

Il carro da voi guidato sarà sempre quello vincente, se sarete abbastanza abili per meritarvi questa fortuna.

CENTURION è in grado di girare con le più diffuse schede grafiche, dall'EGA alla VGA. Il programma funziona con il mouse, basta aver caricato il drive di gestione del topo prima di lanciare il game.

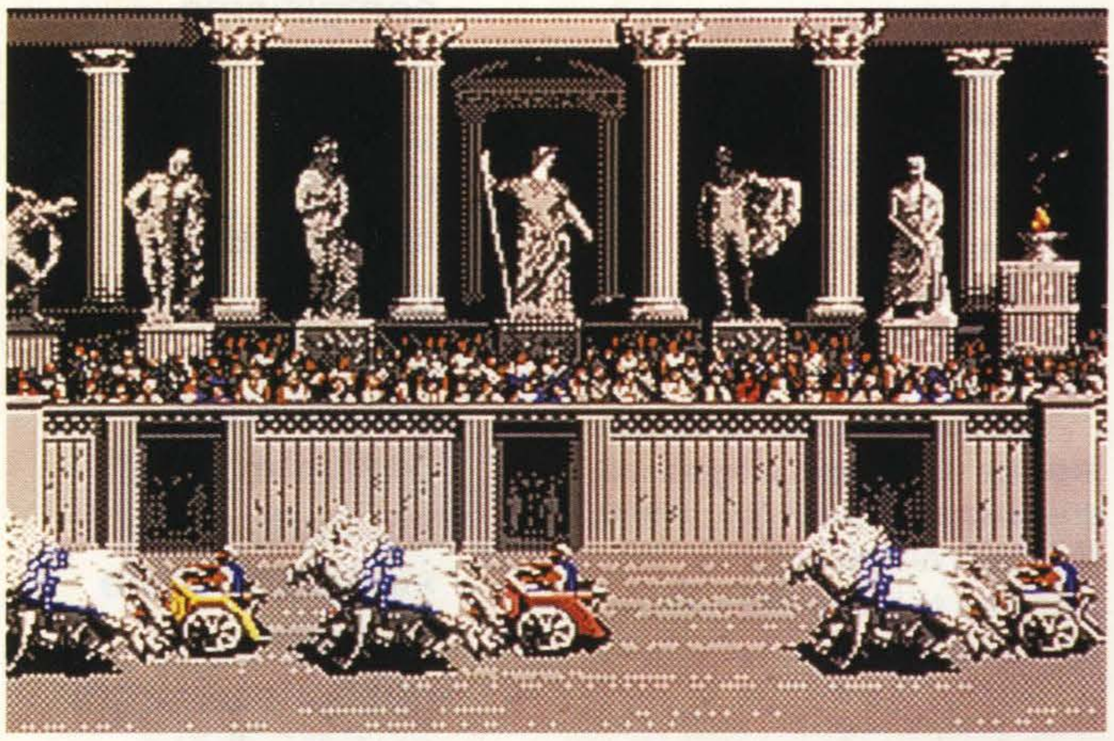
La giocabilità è elevata, basta cliccare sulle varie opzioni dei menu per passare da una fase all'altra del gioco.

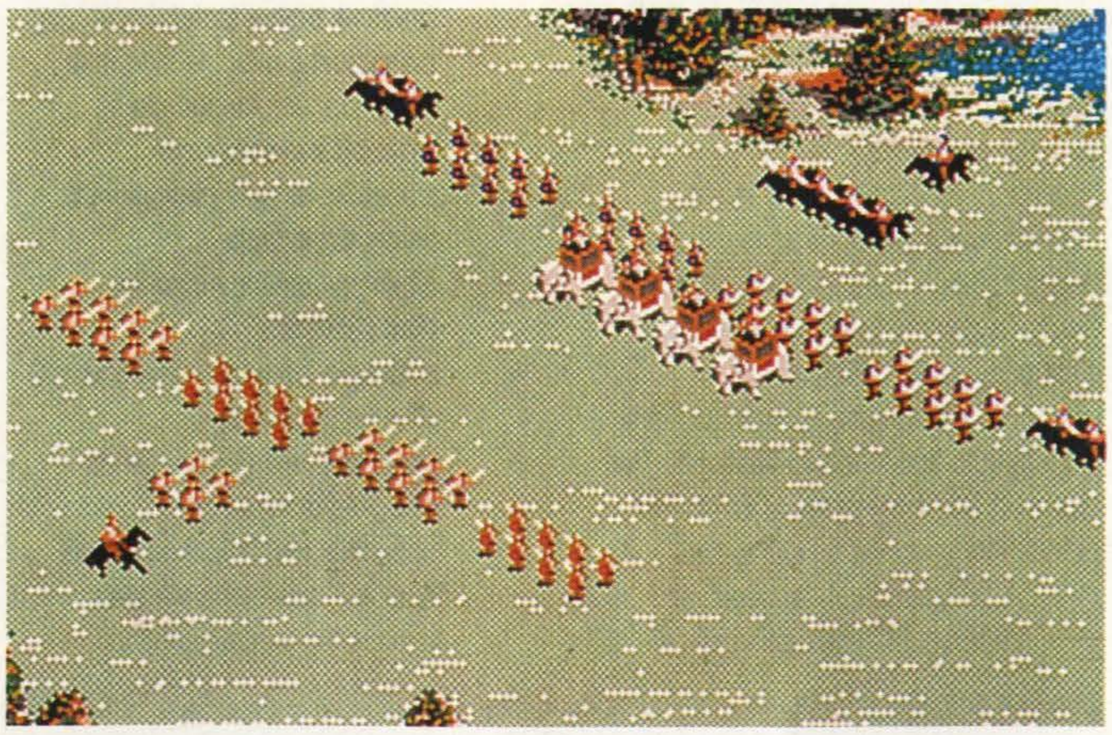
Unico neo di quest'ultima fatica di Kellyn Beek il non utilizzo dell'alta risoluzione, infatti il gioco gira a 320 per 200 pixel, a 16 colori (con schede EGA o VGA).

CENTURION dovrebbe essere commercializzato nelle varie versioni nel mese di maggio, sicuramente avrà lo stesso successo di DEFENDER OF THE CROWN, poiché utilizza le stesse soluzioni grafiche e mantiene inalterate le percentuali di simulazione e di arcade. Un eccezionale DEFENDER OF THE CROWN, ambientato però nell'antica Roma!!! Da non perdere assolutamente.

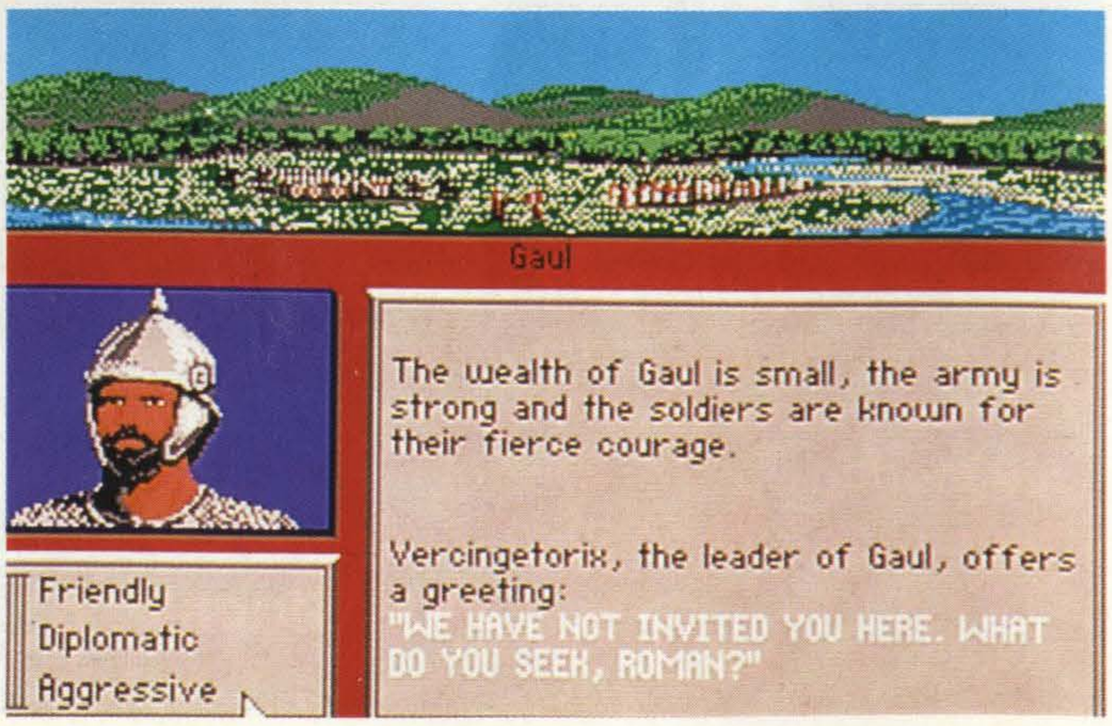
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





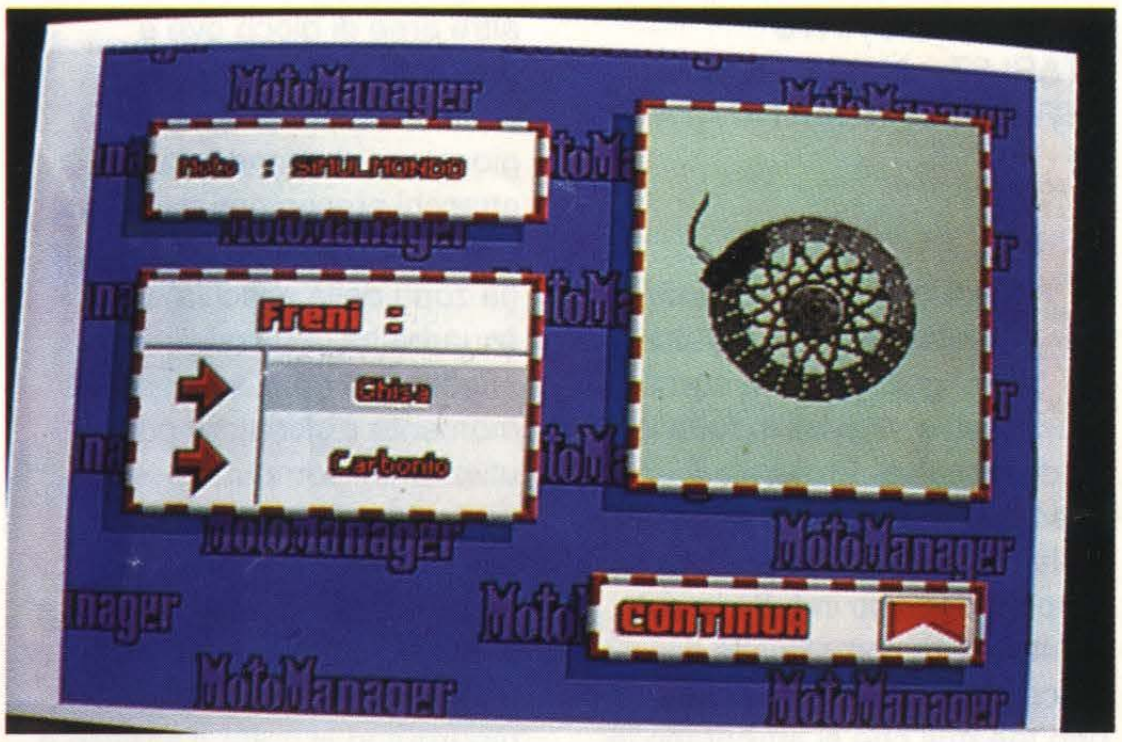




500 C.C. MOTOMANAGER

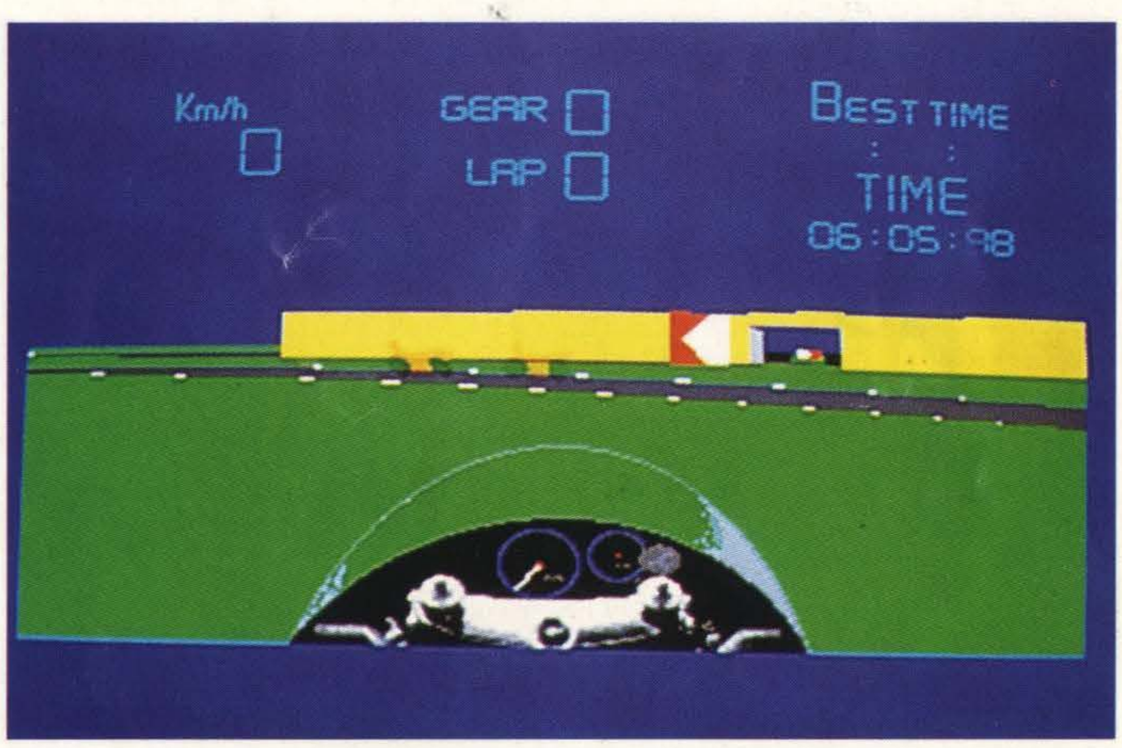
SIMULMONDO
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO/NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 45.000

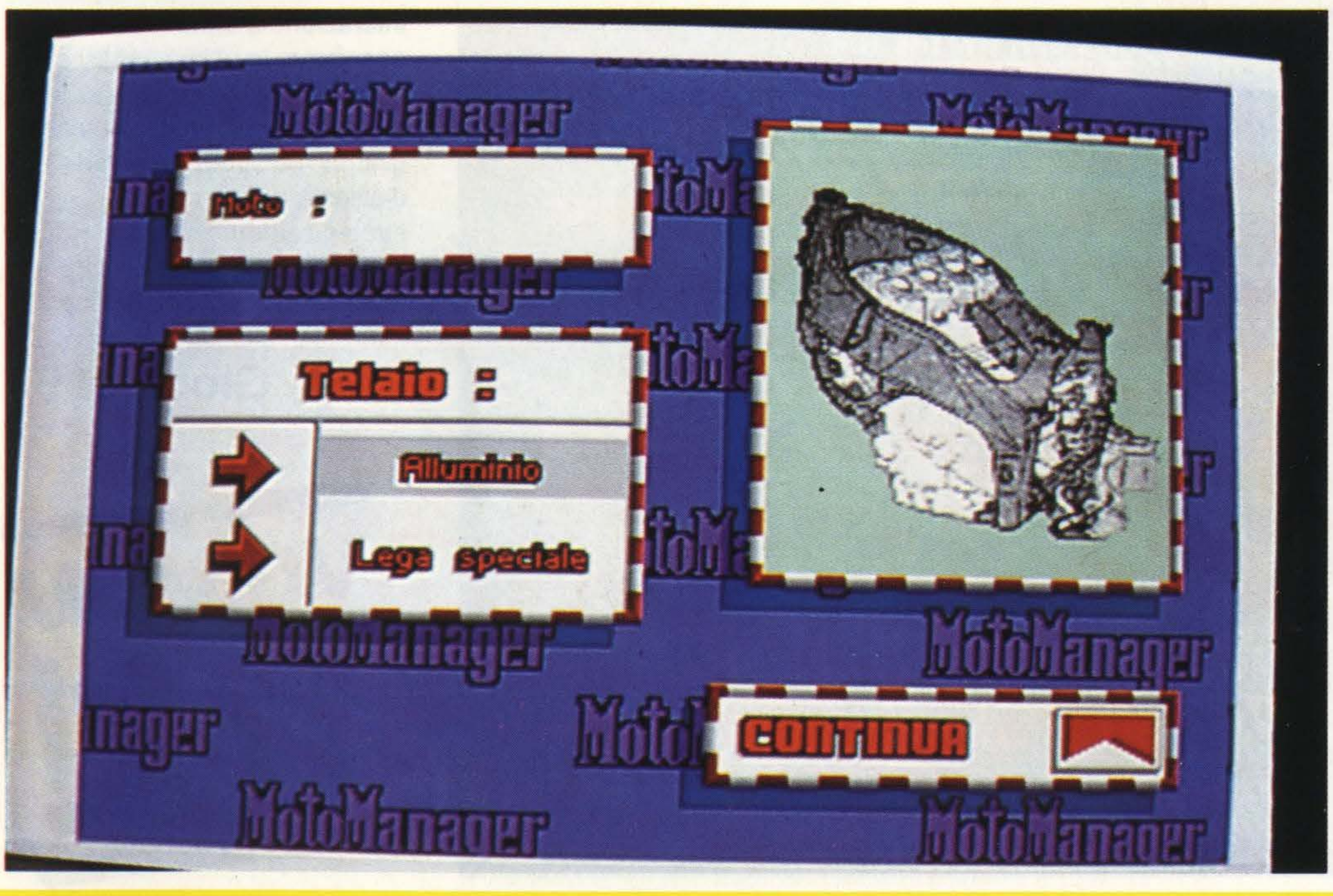
Simulare lo sport è il nostro mestiere - dichiara Francesco Carlà, presidente e fondatore della prima software house italiana. Ed ormai lo ha già dimostrato ampliamente. Dopo i rivoluzionari F1 Manager, G.P. Tennis manager, Basket Manager e Italy Soccer 90 (recentemente aggiornato e pubblicato in una seconda versione), la Simulmondo ha pensato bene di non trascurare nemmeno il rutilante e sfavillante mondo delle due ruote da corsa, catturandone ancora una volta tutta la magia in 500 C.C. Motomanager. Grazie anche al prezioso aiuto di Carlo Sabbatini e degli altri esperti del settimanale italiano Rombo, i game designer riuniti sotto la sapiente direzione di Carlà ci offrono un vero campionato di bestioni rombanti che sfrecciano via a 350 Km/ora, fortunatamente simulati sui nostri computer (altrimenti non le vedremmo nemmeno sullo schermo!!). Nessuna delle sensazioni che si provano sulle moto da corsa è stata trascurata o dimenticata: incluse quelle più pericolose e mozzafiato che noi, umili e poveri mortali (non ditemi poi che avete il Garelli!), non potremo mai sperimentare dal vero (caro Mamola, se sei in ascolto gira pure pagina!!). Motomanager è dunque un arcade, una simulazione ed un maganeriale allo stesso tempo: vi basta?! Tutti i 16 circuiti del campionato mondiale vengono proposti in una digitalizzazione a grandezza reale, le moto e i piloti che competono nella realtà attuale sono inseriti nel vastissimo database del gioco,



mentre tutte le prove e le sfide su pista vengono vissute in prima persona attraverso un rivoluzionario sistema di gioco che ci permette di immedesimarci al massimo. Si gioca da soli o in due contro il computer, sfruttando joystick e mouse. La porzione manageriale non offre particolari note di spicco rispetto ai precedenti, ottimi esempi degli altri game Simulmondo, ma la realizzazione grafica eccelle per originalità e per un superbo impiego di tecniche vettoriali solide che sfiorano di un soffio la vetta del vero realismo. Lasciamo, a questo punto, che siano le immagini del gioco a parlare, perchè per Motomanager, come di tutti gli







altri prodotti Simulmondo, si potrebbe parlare per ore. Con manualistica interamente in Italiano ecco un gioco stupendo, forse davvero unico nel suo genere.

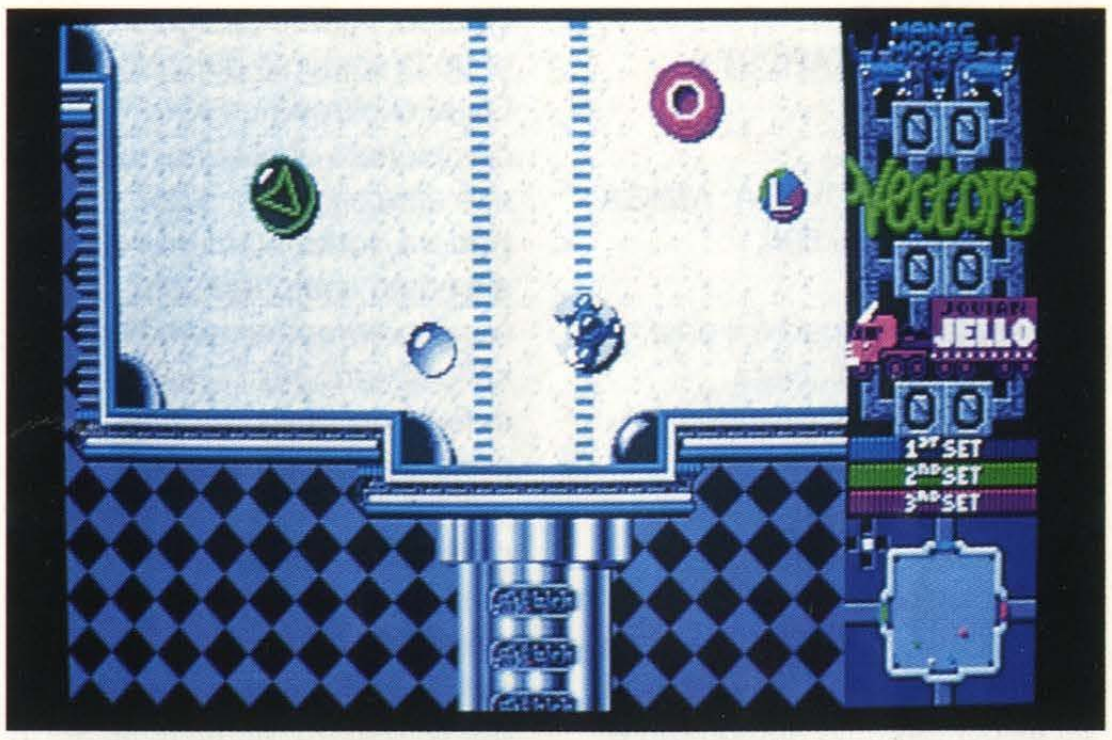
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

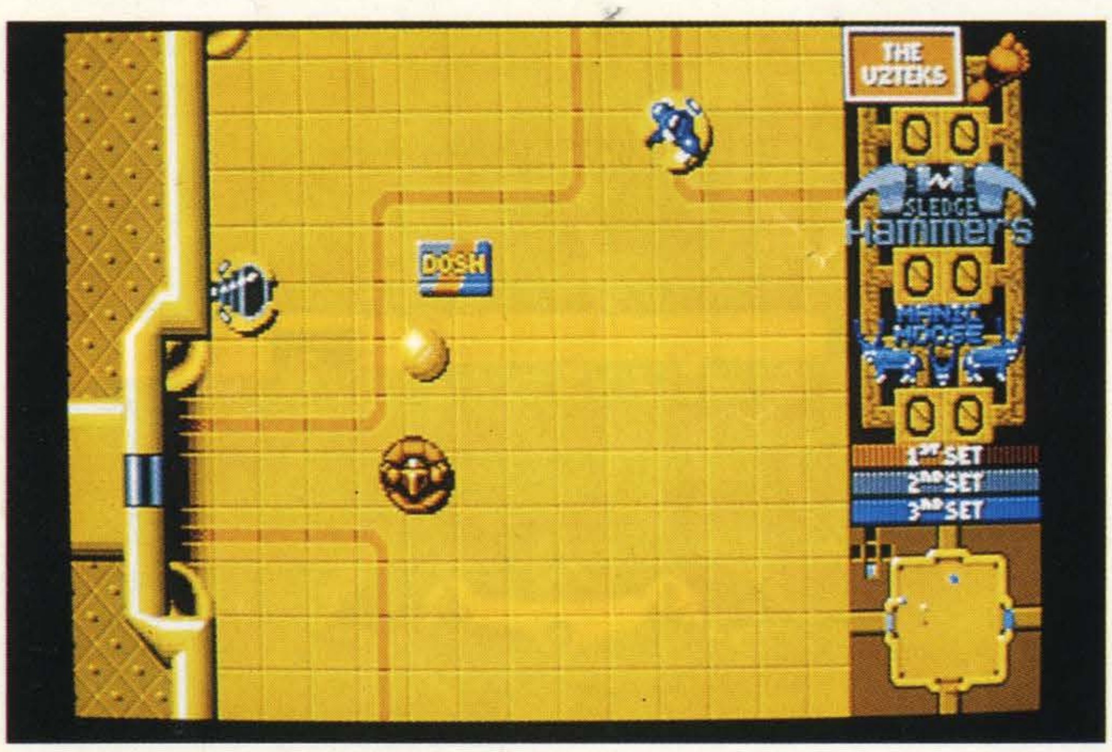
PROJECTILE

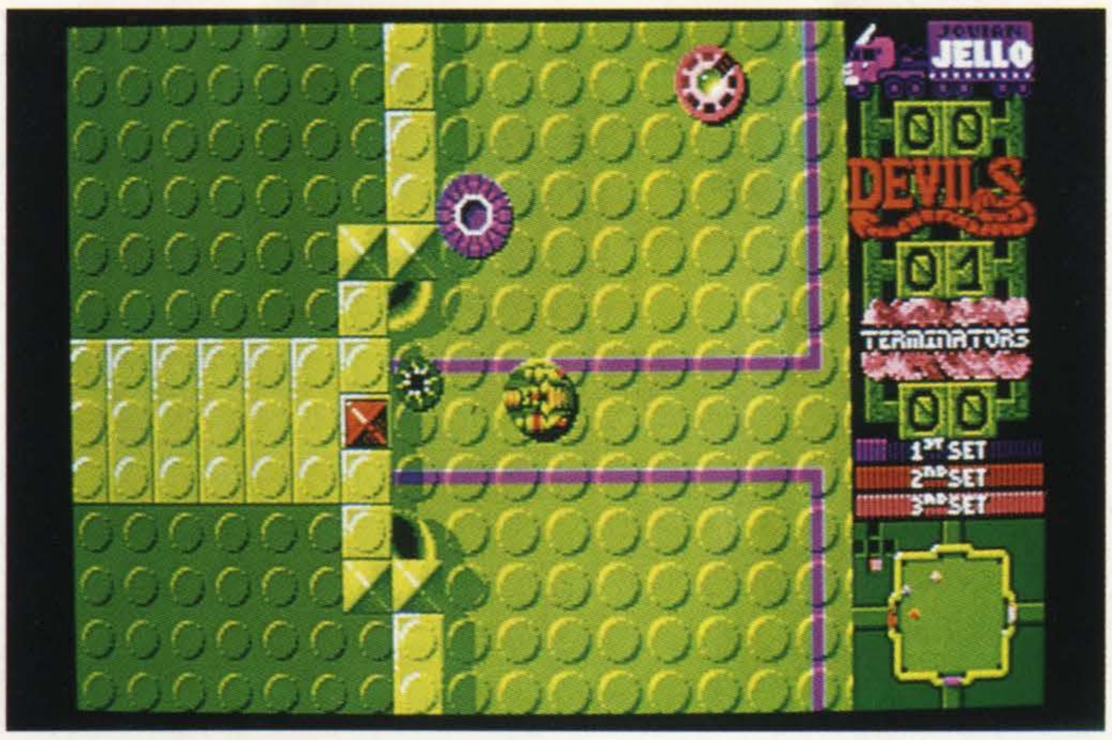
ÈLECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST

Projectile è un videogame sportivo, ma non si tratta dei "soliti" golf, tennis e soccer ormai visti e stravisti in tutte le fatidiche salse. Projectile è uno sport del futuro che i "veggenti" della Electronic Arts ipotizzano, proponendocelo in tutta la sua spettacolare complessità e giocabilità. In campo vi sono otto teeams che si affrontano in un fantascientifico hockey per metteris fuori combattimento a vicenda in un durissimo campionato che dura 21 settimane. Ogni incontro viene giocato da tre squadre, nel tempo di tre quarti d'ora (simulati) e suddiviso in due tempi. Il disco viene posizionato nel quarto centrale del campo e deve essere portato in una delle altre aree di gioco ove è presente la porta di ogni squadra. In tre di queste il giocatore di difende dagli attacchi provenienti dalle altre due zone, mentre nella quarta (la zona della mischia) ogni squadra ha la possibilità di effettuare il goal. In qualsiasi momento il giocatore può utilizzare il computer per controllare le squadre dell'incontro agendo con joystick o tastiera. Vi è dunque la possibilità di scegliere tra otto team diversi quelle che rimarranno in zona d'attacco e quella che si difenderà nell'aerea della mischia. I componenti delle varie squadre possono essere addestrati per gli specifici compiti che assumeranno durante il gioco; sono previste, per ogni match giocato in casa, due in trasferta. Possedere una compagine di atleti flessibili e versatili risulta perciò basilare per evitare



spiacevoli sorprese. Projectile viene sviluppato secondo un metodo di programmazione altamente evoluto che ci offre un'altissima giocabilità unita ad una rappresentazione grafica eccezionalmente complessa e dinamica. Scrolling fluidissimo e scattante, otto direzioni di movimento Projectile sembra difficile, ma non lo è; lascia infatti all'esclusiva abilità , astuzia ed intelligenza del giocatore il compito di sviluppare le tattiche di gioco in un tipo di simulazione semplicissima, ma letale per chi vi entri in maniera sprovveduta. E' un game che sta a metà tra uno Speedball ed un Ballystix con, tuttavia, qualcosa in più: un'altissima carica di furibonda







interazione e sfavillante agonismo. In ultima analisi ci viene anche offerta la possibilità di cambiare l'impostazione del gioco in un semplice arcade d'azione, utilizzando strategicamente rapporti statistici e costituendo federazioni. La manualistica è interamente in italiano.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

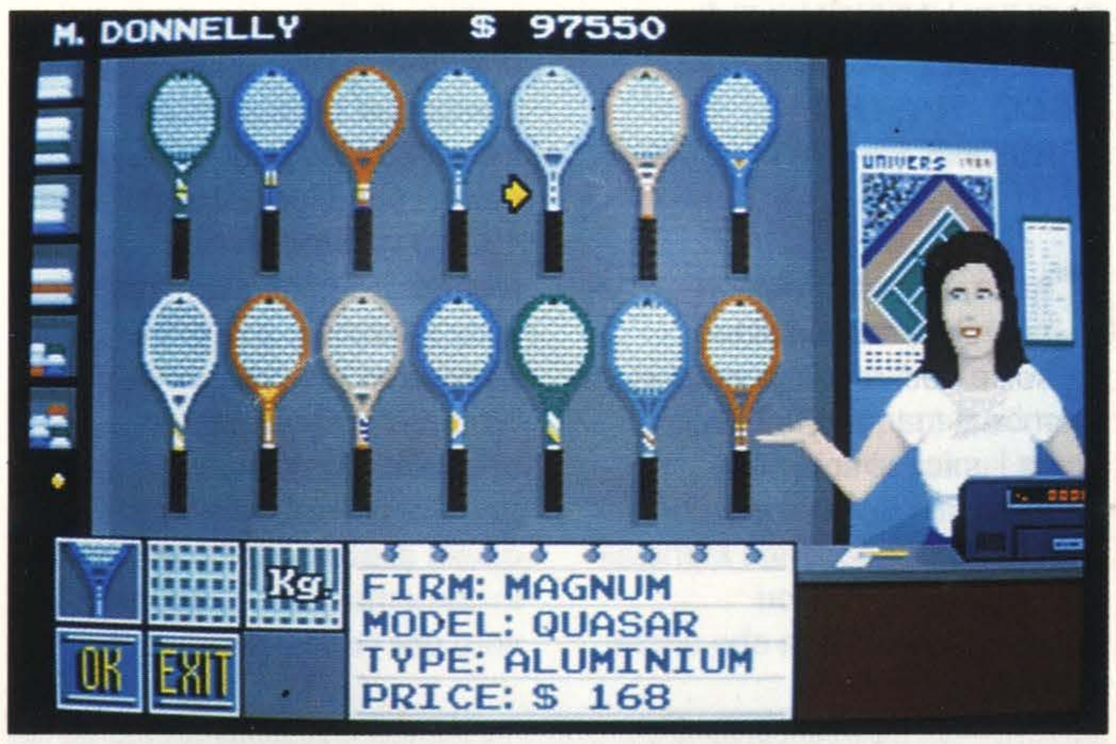
G.P. TENNIS MANAGER

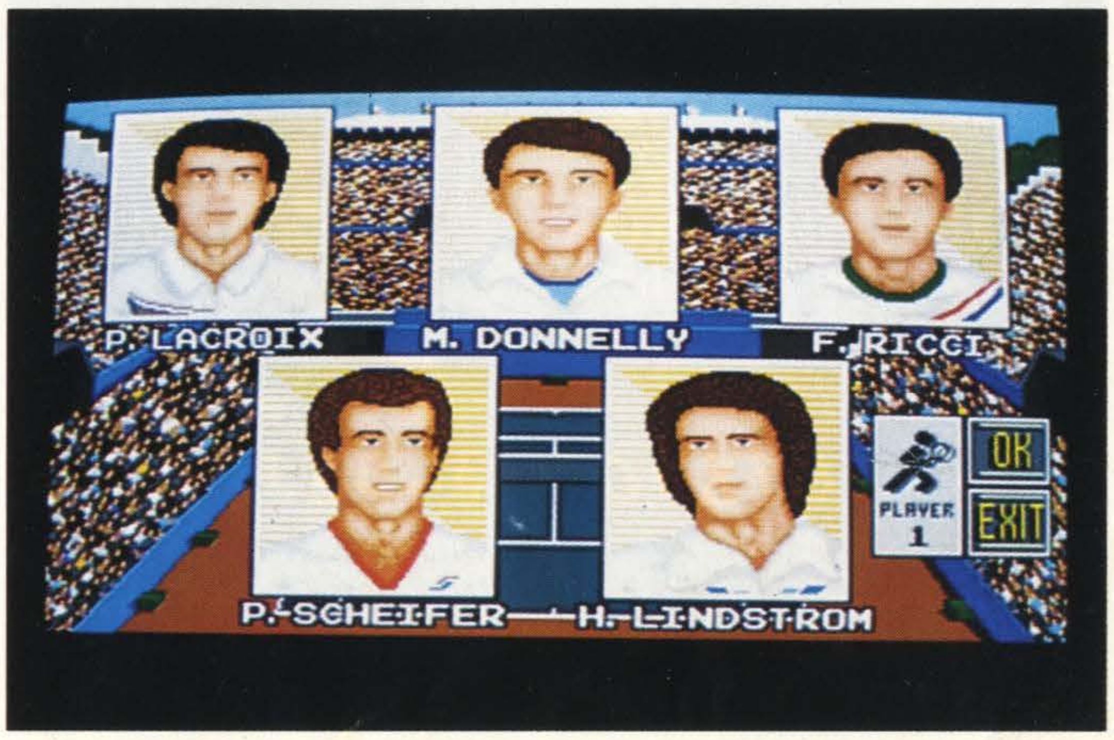
SIMULMONDO
CBM64/128 - ATARU ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 45.000

Fino a 5 giocatori contemporaneamente, 4 superfici diverse (erba, cemento, terra battuta, sintetico), training specifico, 8 racchette diverse, tutti i tornei di un vero Grand Prix, scelte strategiche, velocità arcade, classifica generale di ben 100 tennisti. Ecco G.P. Tennis Manager, fresce, fresco da Simulmondo. Potremmo fermarci qui, e tutti correreste a comprarlo. Ma VG&CW non si limta a ciò, perchè questa volta Simulmondo ha fatto le cose davvero alla grande, anzi, alla grandissima!

G.P. Tennis Manager è un completo e profondo gioco-simulazione che non lascia nulla, ma proprio nulla al caso e non tralascia nemmeno il più piccolo particolare aderente alla realtà di questo sport. Il game ci parla interamente in italiano (o per i fanatici e sadomasochisti anche in inglese!) e ci mette in grado di effettuare dapprima lunghi, ma necessari allenamenti, quindi selezionare tra tre livelli di difficoltà per intraprendere la scalata al successo, alla gloria e agli sponsor più potenti che porteremo sul podio della vittoria a Wimbledon, al Roland Garros e via dicendo! E' importante non solo giocare, ma amministrare le prestazioni e, praticamente, ogni singola oncia di energia del nostro tennista perchè un torneo è lungo, affaticante, sfibrante e combattuto fino all'ultimo match. Lo schermo di gioco, che spesso lascia il posto a numerosi schermi di gestione manageriale (proprio come accadeva in F1 manager), viene suddiviso in quattro parti con il tabellone die punteggi, la veduta dall'alto del campo e, ai lati, l'inquadratura dell'azione. In questo modo si evitano le posticcie e scomode rappresentazioni del campo in prospettiva che non sempre risultano comode e godibili per il giocatore umano.

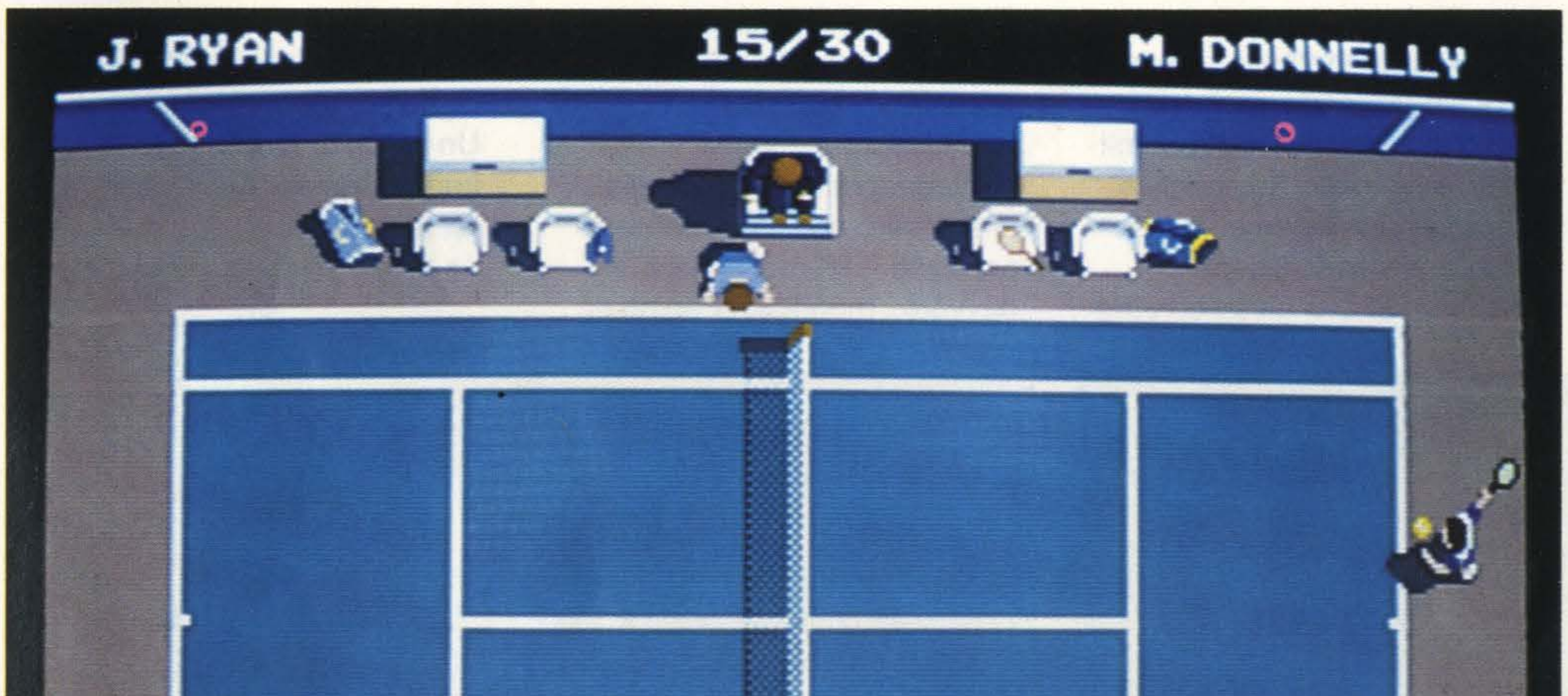
A seconda del livello raggiunto, dopo aver speso un budget iniziale per allenarsi, acquistare le racchette (con marca, modello, rigidità, corde sintetiche, naturali, ecc.) ed iscriversi ai vari tornei, alcuni sponsor ci proporranno un contratto per essere sponsorizzate dal giocatore. Gli sfidanti umani vengono accettati dal computer in un numero massimo di cinque nelle altrettante stagioni del circuito G.P. Si gioca con joystick e mouse, chiaramente devoluti, ognuno, alla gestione della sezione arcade e di quella manageriale del programma. A differenza di quanto accadeva nei recentissimi esempi di tennis computerizzato, Simulmondo è riuscita a





catturare in un solo disco programma tutta, ma proprio, tutta la rutilante, sofferta e magica atmosfera di questo sport. A livello di giocabilità risulta palese che i designer Simulmondo hanno maturato, nel giro di pochi giochi, un'esperienza invidiabile che ha permesso loro di offrire qualcosa non solo piacevole da vedere, ma soprattutto da vivere fino in fondo, interagendo perfettamente con una realtà simulata. Anche sotto il punto di vista della colonna sonora e degli effetti speciali la software house di Bologna ha cercato di sfruttare al massimo il chip sonoro Amiga offrendoci, anche sotto questo aspetto, un validissimo esempio di programmazione.

Si potrebbe continuare all'infinito per cercare di presentare sin nei minimi dettagli questo fiore all'occhiello Simulmondo, ma siamo del parere che una prova su strada a questo punto sia la miglior cosa da fare: al più presto!!!



Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

MONDIAL SIMULATION 1990

FASHION DESIGN/C.T.O.
CBM64/128 - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Dalla neonata Fashion Design, italianissima software house sviluppatasi in grembo a mamma C.T.O., arriva l'unica simulazione manageriale degli ormai arcisfruttati Campionati Mondiali di calcio 1990. A priori possiamo subito dire che anche se il prodotto in questione fosse di scarsa qualità riuscirebbe comunque ad imporsi per freschezza ed originalità. Buon per voi che Mondial Simulation 1990 è veramente ben realizzato anche sotto il punto di vista interattivo e si rivela facile da giocare, complesso da "domare" e tanto, tanto divertente. Un'occasione perfetta per giocarlo sarebbe quella di svolgere il campionato in contemporanea con quello vero per vedere se le nostre scelte coincidono con quelle dei vari commissari tecnici delle nazionali. Il game è tutto rigorosamente in italiano e viene gestito esclusivamente via joystick. Possiamo allenare una delle 24 squadre, disputare incontri amichevoli, effettuare nuovi sorteggi, cambiare tattica e giocatori tra un tempo e l'altro, giocare tempi supplementari e spareggi ai rigori, il tutto condito da variabili come, espulsioni, infortuni, squalifiche e variazioni di forma dei giocatori. La presenza di una comodissima gestione a menu si sviluppa su un folto carnet di pagine digitalizzate, istantanee di gioco e commenti audio vocali che sottolineano le fasi salienti e tutte le azioni di ogni match. Tre livelli di difficoltà regalano al giocatore una carica di interesse e divertimento di altissimo livello, unite ad una ottima e godibilissima gestibilità. Ottimo lavoro Fashion Design!

Val. Globale: 8



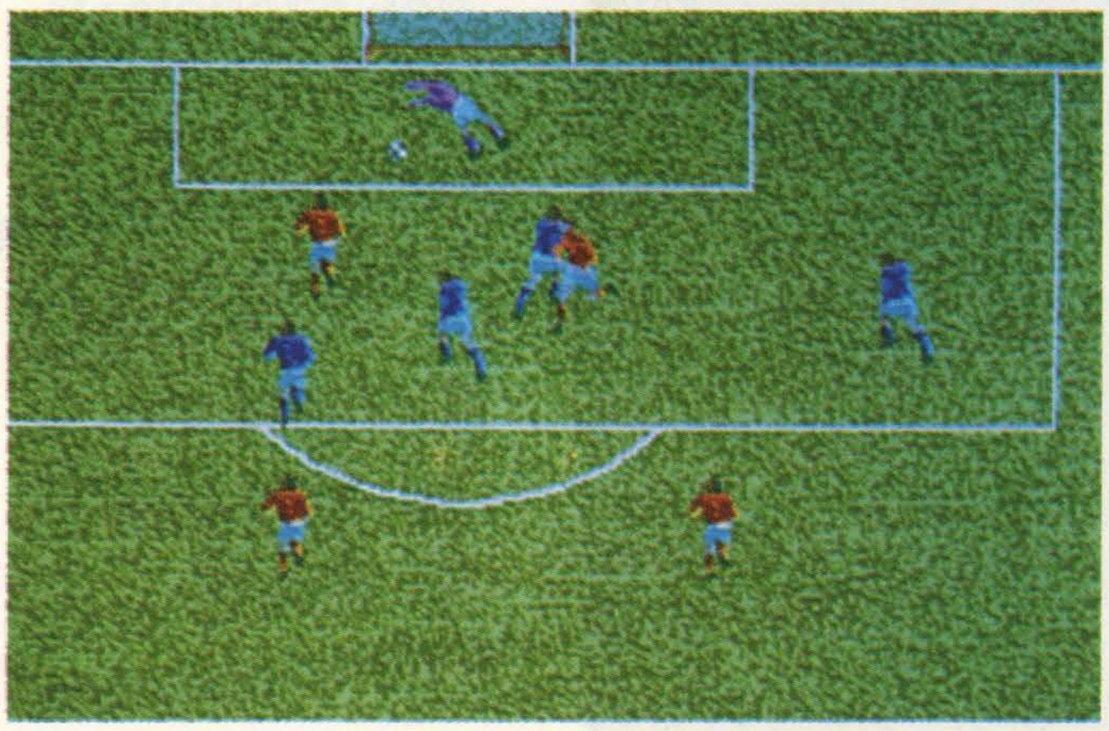


FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION

ADDICTIVE
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

In contemporanea non solo con Italy 90, ma anche con l'analoga simulazione creata dalla Fashion Design italiana (ora sono in due a dividersi l'originalità!), arriva l'edizione Mondiale dell'arcinoto Football Manager Addictive. Dopo averne vendute più di 800.000 copie, Kevin Toms ha pensato bene di trasportare nella magica atmosfera di un campionato internazionale tutta la giocabilità ed il divertimento della sua simulazione manageriale di calcio. Vi sono alcune novità ed innovazioni rispetto alle precedenti edizioni; il giocatore può sviluppare tattiche di gioco ancor più profonde, ragionate ed evolute, nonchè confrontarsi con un avversario "cibernetico" sempre più intelligente. Ogni squadra possiede il suo particolare stile di gioco ed offre una differente problematica di amministrazione e gestione. Dal punto di vista dell'interazione con il programma, notiamo una certà complessità decisamente superiore a quella dell'immediato Mondial Simulation 1990. La possibilità di manipolare i giocatori, ad esempio, risulta più approfondita e meglio sviluppata relativamente alla realtà calcistica. Graficamente parlando F.M. mondiale è davvero.. mondiale! Pagine di stupende cartoline illustrate, numerosi punti di vista dell'azione e del campo, nonchè decine e decine di comodi menu e tabelle esplicative rendono particolarmente accativante la prima come l'ultima partita. Simpatico il sonoro anche se non si avvale delle originali digitalizzazioni di Mondial 1990. Un prodotto di altissimo livello, imperdibile per tutti i aspiranti "caotch".

Val. Globale: 8,7



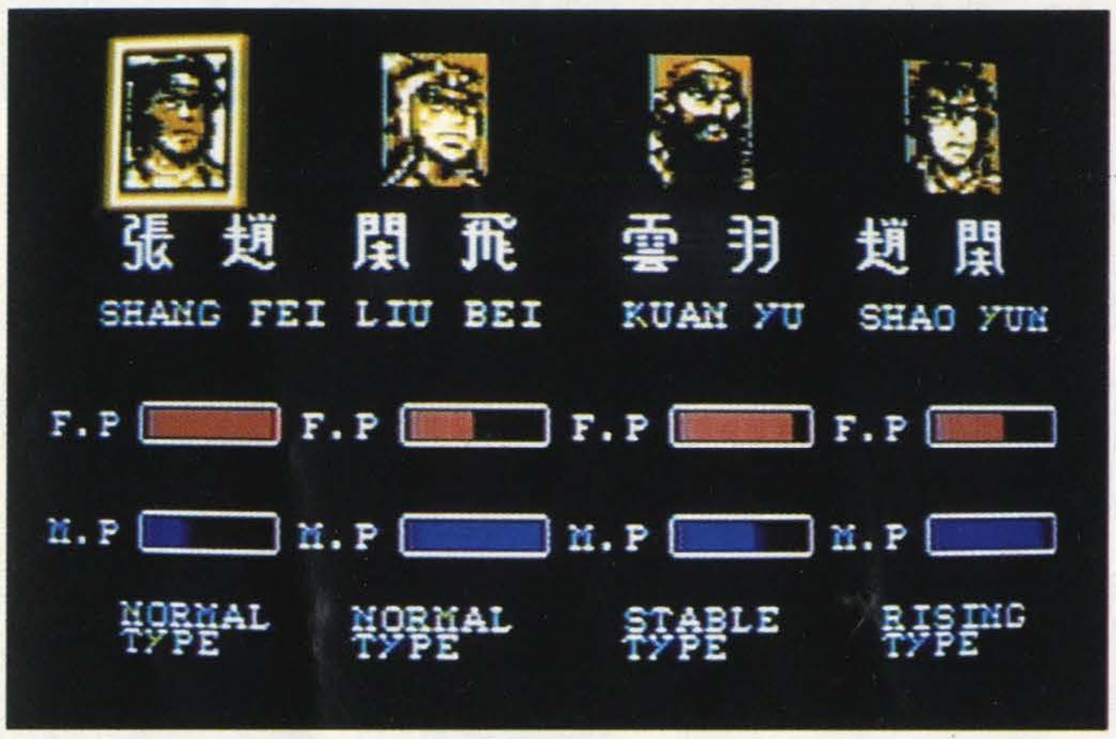


DYNASTY WARS

CAPCOM/USGOLD
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO/NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 18.000

La dinastia Han è stata spodestata dal trono dai signori della guerra che stanno mettendo a ferro e fuoco l'intera Cina del 184 AD. La violenza è l'unico linguaggio che conoscono e a tale brutalità non si può far altro che rispondere con altrettanta durezza. Non tutto è perduto però, quando dalle ceneri della dinastia massacrata emergono quattro valorosi guerrieri capaci di opporsi all'inarrestabile ondata di violenza. Ognuno di questi possiede differenti doti e abilità, ma noi potremo sceglierne e portarne in combattimento solo uno in ben 8 lunghissimi livelli dell'ennesimo arcade ammazza-tutti targato US Gold. Si può tuttavia giocare contemporaneamente in due, aiutandosi a vicenda per raggiungere la fine di un game davvero cattivello ed impegnativo. Inutile dire che la gamma di armi ed oggetti bonus da collezionare è di notevolissime proporzioni e si rivela una pressochè indispensabile componente del gioco. E' importante sfruttare nella giusta occasione ogni strumento di offesa in nostro possesso, al fine di garantirci lunga vita. Sotto il profilo grafico questo game sembra trasformare il nostro CBM64 in un vero Amiga, offrendoci una stupenta e dinamicissima versione di molti sprite che si muovono perfettamente su dettagliatissimi background. Anche la colonna sonora è simpatica e divertente. L'unica pecca di Dynasty Wars è la sua mancanza di originalità perchè, diciamo la verità, di giochi così ormai se ne vedono tutti i giorni.

Val. Globale: 8,7





WORLD CUP KICK OFF

ANCO/REFLEX
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Nato da un'attenta politica commerciale intrapresa dalla Anco nasce una nuova versione di Kick Off, ispirata, manco a dirlo, al mondiale. Le differenze rispetto al vecchio e originario Kick Off sono ben poche a dire il vero; solo la sezione del campionato mondiale è stata riveduta ed ampliata, con l'inserimento delle squadre e dei dati relativi al vero mondiale che si sta per giocare nel nostro paese. Non vi sono dunque le migliorie e le innovazioni previste per Kick Off 2 che apparirà sempre in contemporanea con lo svolgersi del torneo calcistico. Perchè comprare World Cup Kick Off allora?! Semplicemente per godersi Italy 90 anche sullo schermo del nostro computer. Tutta la giocabilità e la carica di divertimento dell'originale gioco di calcio Anco sono fedelmente trasportate; i gironi sono sei e potremo giocare al massimo in due. Il metodo di assegnazione dei punti è proprio quello reale con due punti per le vittorie e uno per i pareggi. Sono previsti i tempi supplementari e gli spareggi ai calci di rigore. Possiamo scegliere la squadra che vorremo (ed effettuare anche nuovi sorteggi), impostare le solite quattro tattiche di gioco che non prevedono quelle aggiuntive del Kick Off Extra Time. Da quest'ultimo però arriva il vento di varia intensità che aggiunge un pizzico di imprevisto in ogni match. Non manca poi la prova rigori, l'allenamento e il gioco singolo. Graficamente le differenze sono praticamente nulle rispetto alle passate versioni del gioco. Anche il sonoro è sempre quello con i suoi bug qua e là.

Val. Globale: 7





Un prezzo straordinario!
Chiedete i "Classic Hits" nei migliori negozi.



I MIGLIORI TITOLI D

C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F
Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18

ITALY SOCCER 1990 - NUOVA VERSIONE

SIMULMONDO
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO/NASTRO
VERSIONE PROVATA:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 20.000/25.000

Abbiamo usato tutti i consigli dei 20.000 utenti della prima versione!, afferma lo sticker posto sulla confezione del nuovo Italy Soccer 90. Ed è vero! Senza adagiarsi sui facili allori di un grande successo, peraltro meritatissimo (sono stati i primi a parlare di Italia 90 in videogame più di un anno fa!), i designer Simulmondo hanno aggiornato e migliorato ulteriormente questo loro best-seller inserendogli nuove caratteristiche ed opzioni. Disponiamo di un nuovo ralenty a 4 velocità e potremo gareggiare nel vero Campionato del Mondo confrontandoci contro i vari team computerizzati o gettandoci nella mischia in un massimo di 8 avversari umani! Il programma è tutto tradotto in italiano e Ivan Venturi ha pensato bene di aggiungere e modificare molti particolari come, ad esempio, la possibilità di giocare da soli tutte le fasi eliminatorie. Le modalità d'uso del joystick sono due, rispettivamente per i principianti e per gli espertissimi goleador. Possiamo anche selezionare il livello di bravura del computer e la durata di ogni partita. Una volta di fronte ad una qualsiasi situazione di parità, il programma ci offrirà i tempi supplementari che potranno ripetersi fintantochè il punteggio non verrà sbloccato. Il controllo dell'estremo difensore è sempre immediato e semplicissimo. Vi sono le rimesse laterali, le scivolate, le rovesciate ed i colpi di testa. Graficamente parlando questa nuova versione che gira su 8 bit è accativante, veloce, coloratissima. Un altro asso nella manica Simulmondo.

Val. Globale: 8,5



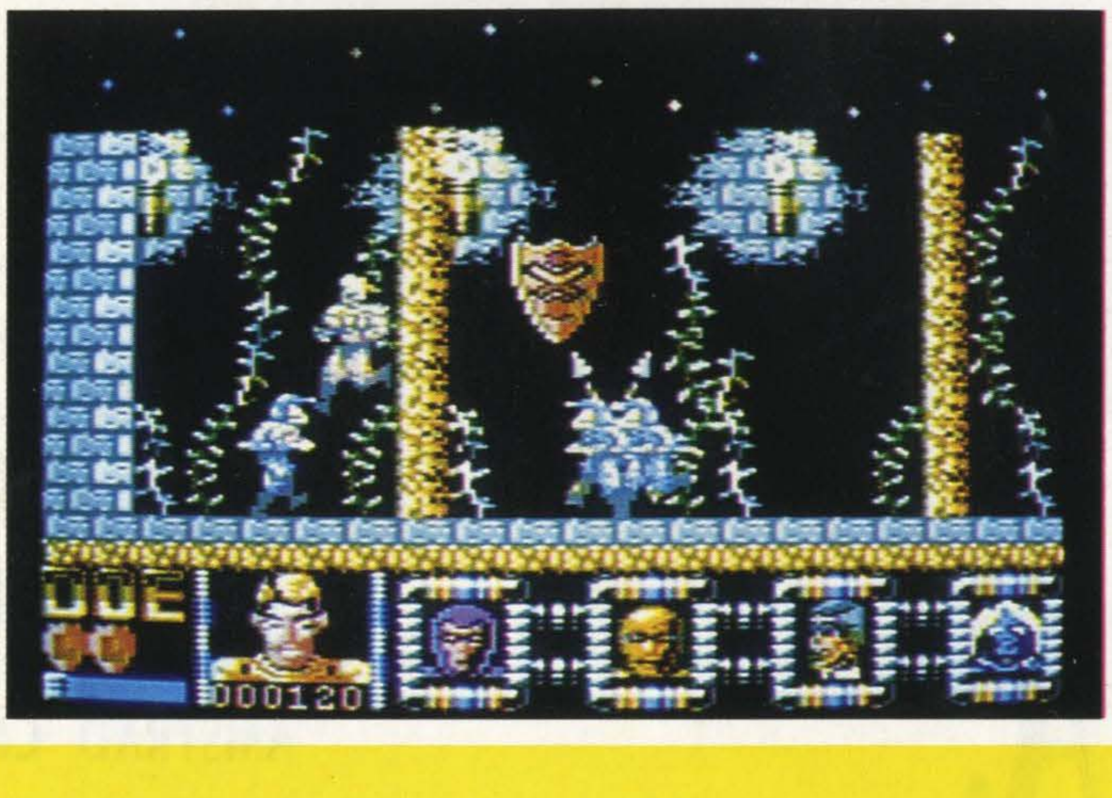


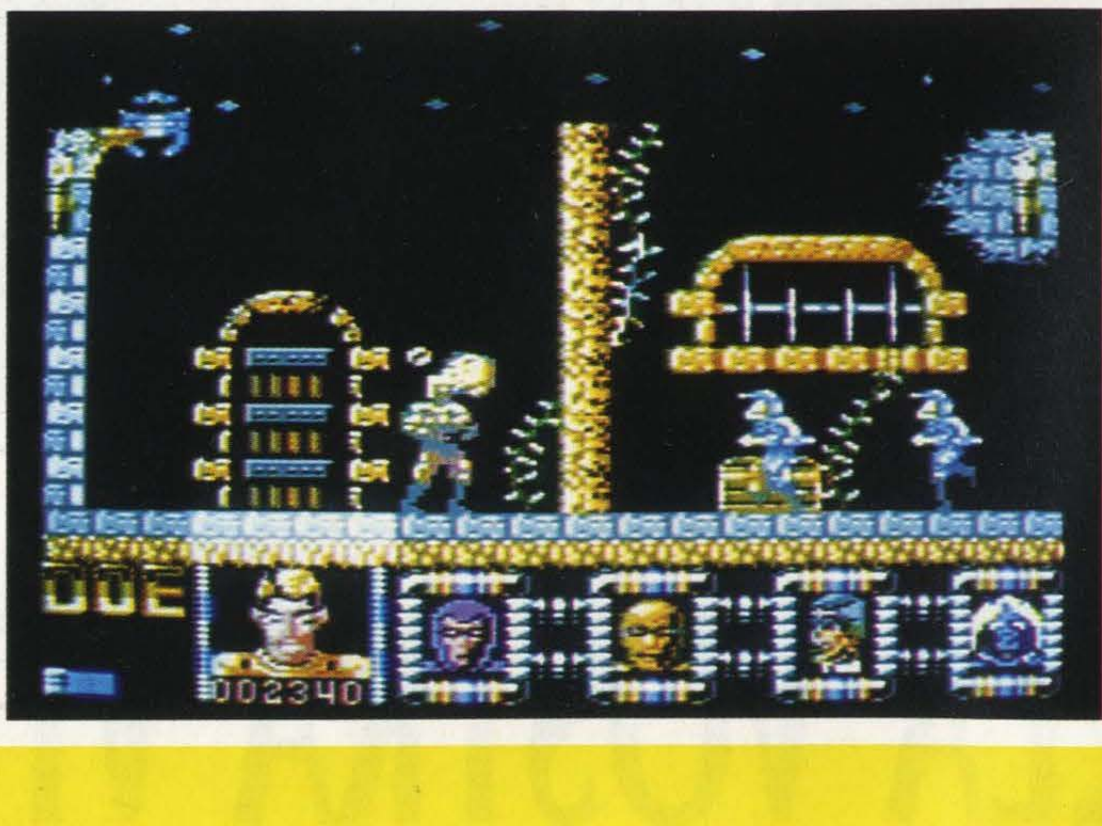
DEFENDERS OF EARTH

ANCO/ENIGMA VARIATIONS
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 18000/21.000

Un videogioco con gli eroi dei fumetti e, recentemente, anche della televisione? Defenders Of The Earth! Basti sapere che i nostri alter ego computerizzati questa volta rispondono ai nomi di Flash Gordon, Mandrake, Lothar, Phantomas e Zuffy, tutti riuniti in una possente "arma letale" per sconfiggere il perfido imperatore Ming, da sempre assetato di sangue e potere. Un videogame così avrebbe fatto la felicità di tutti gli adolescenti americani e non di qualche decennio fa, se solo i personal computer fossero stati già inventati! Solo i Difensori della Terra potranno allora ostacolare il piano di Ming per diventare padrone del mondo, penetrando nella sua terribile Fortezza del Male, sperduta su un'asperrima catena montuosa. Gli sgherri del cattivo di turno sono però in agguato ed eccoli già all'attacco, impegnati in terribili corpo a corpo. Vi saranno anche scontri sanguinosissimi con il terribile mostro meccanizzato Octon ed il serpentone velenoso di Ming, tale Mongor! In aiuto di Flash, che controlliamo, potranno intervenire gli altri Difensori che potranno adoprarsi per risolvere puzzle, aprire porte e localizzare la sala del trono, sede dello scontro finale con Ming. Il game si sviluppa in una semplice arcade-adventure in cui dovremo percorrere, mappandoli, i numerosi livelli della fortezza di Ming, nonchè raccogliere armi e bonus speciali. Graficamente molto bello, anche nelle ottime animazioni, DOE è un game purtroppo già visto e stravisto, chiaramente poco originale.

Val. Globale: 7,9





RINGS OF MEDUSA

STARBYTE
IBM E COMPATIBILI - AMIGA - ATARI ST
PREZZO: L. 39000
VERSIONE PROVATA: AMIGA

RINGS OF MEDUSA è un misto tra avventura ed azione, una specie di DEFENDER OF THE CROWN ambientato in un nuovo mondo, ricco di azione, di magia, popolato da strane creature che possono essere arruolate per formare un grande e potente esercito, con il quale conquistare l'intero mondo conosciuto ed alla fine sconfiggere Medusa in un combattimento all'ultimo sangue.

Per riuscire nello scopo si devono trovare i cinque anelli ed inserirli agli estremi delle cinque punte della stella che si trova all'interno del tempio sacro.

Per riconquistare il vostro regno dovrete crearvi un esercito e conquistare le numerose città che sono dislocate sul continente e sulle tre isole che compongono il mondo conosciuto. Per fare tutto ciò, dovrete procurarvi molto denaro: commerciando o, più semplicemente, se siete fortunati, andando alla taverna a giocare a carte.

Durante le fasi del game, mentre esplorate vaste zone di territorio alla ricerca dei numerosi tesori e degli anelli vi capiterà di trovare dei filoni auriferi o diamantiferi, potrete così iniziare delle operazioni di scavo ed aprire delle redditizie miniera. Ogni città è suddivisa in varie zone, si va dalla banca, al palazzo reale, alle baracche dei soldati, al magazzino, al porto (dove potete farvi costruire delle navi da combattimento e da trasporto), alla stalla (dove potete acquistare cavalli e carri). Il sistema migliore per fare quattrini è il commercio, all'inizio vi dedicherete a merci poco costose, come il pesce, la birra, il formaggio ecc...., dopo un po' di tempo sarete in grado di investire il gruzzolo, diventato più consistente, in pellicce, macchinari e schiavi, merce molto richiesta e di alto valore.

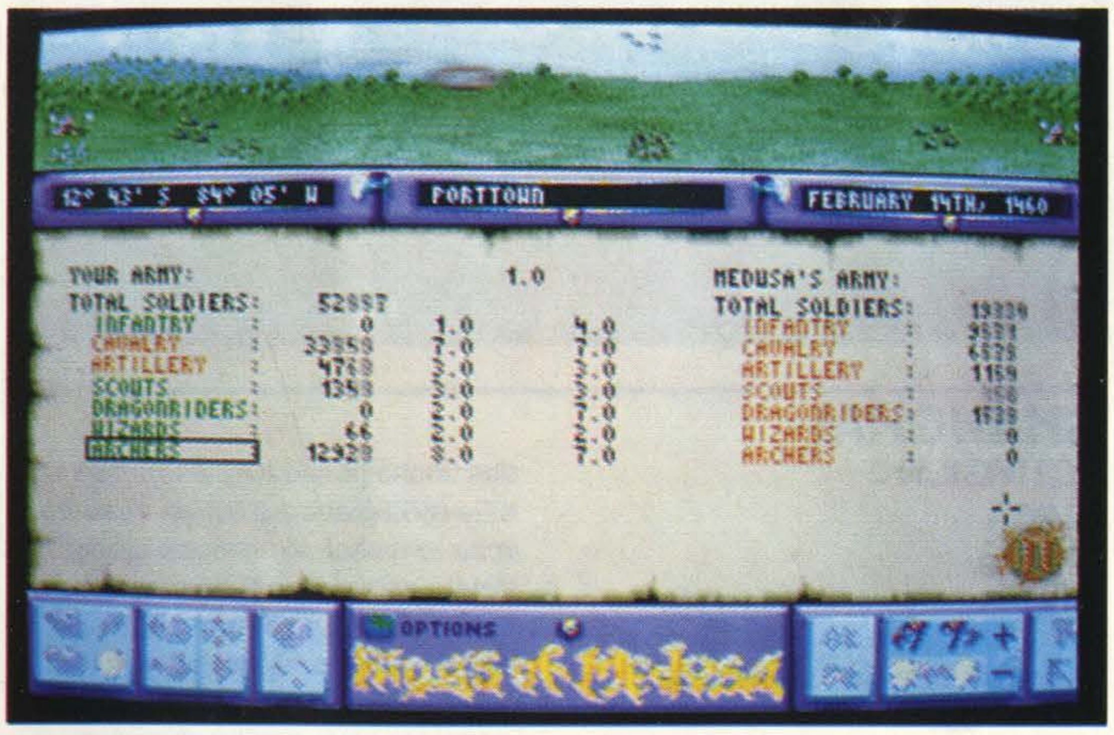
Se vi dimostrerete degli abili mercanti in breve tempo riuscirete a formare un potente esercito con il quale iniziare a conquistare i castelli e le città che sono dominate dal perfido Medusa o da altri notabili del posto. I castelli conquistati sono utilizzabili per l'addestramento delle truppe arruolate nelle varie città attraversate.

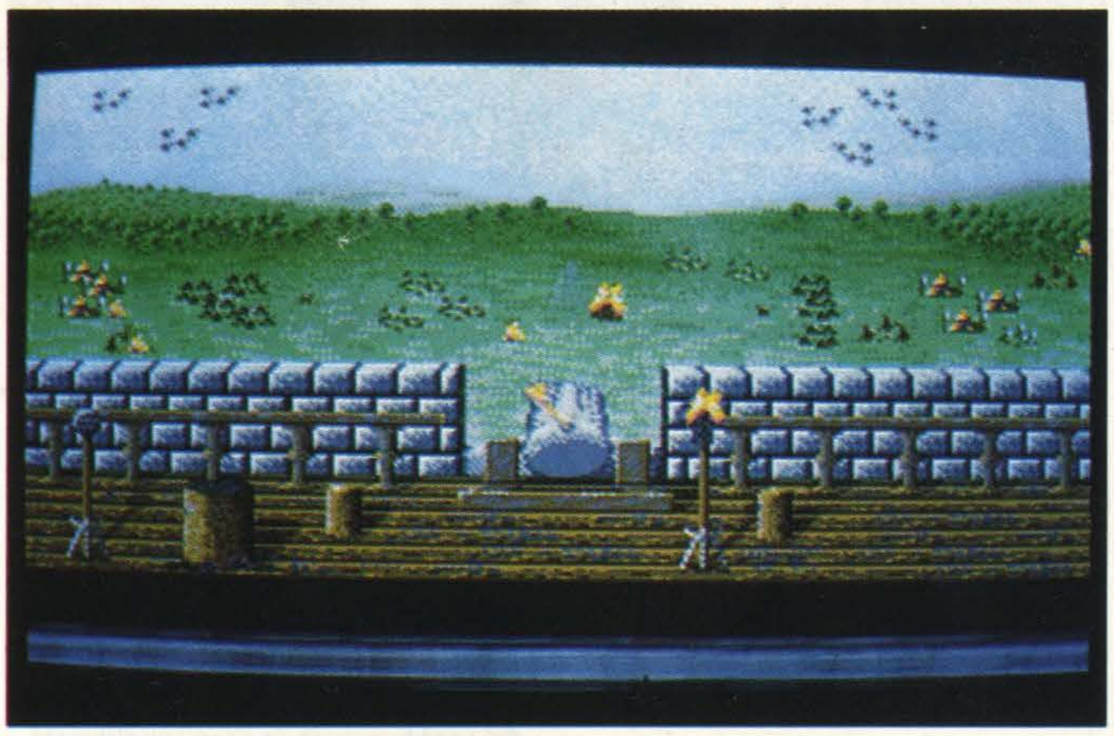
Dopo aver recuperato i tre anelli che si trovano sul continente principale dovete imbarcarvi ed andare alla ricerca dei due anelli mancanti nascosti su due isole, durante questi viaggi di ricerca potrete sfruttare l'occasione per trasportare schiavi e macchinari in queste lontane terre, facendo degli ottimi affari ed incrementando il tesoro, indispensabile per arruolare la moltitudine di uomini necessari per sconfiggere nella battaglia finale Medusa e le sue orde di quasi trentamila uomini.

L'esercito è suddiviso in varie armi: fanteria, cavalleria, artiglieria, esploratori, dragonriders, maghi, arcieri.

Dopo essere stato arruolato ogni uomo deve essere equipaggiato ed addestrato, solo così si può sperare di avere un esercito efficiente e superiore a quello nemico.

RINGS OF MEDUSA è un eccezionale miscuglio fra avventura e gioco di ruolo, la giocabilità è elevata e l'utilizzo del mouse rende logiche le varie azioni: basta cliccare su un edificio per entrarci, o su un punto della mappa e tenere pigiato il pulsante per spostarsi.







Il gioco ci è piaciuto talmente che non abbiamo resistito alla tentazione di terminarlo e di proporvi in anteprima le foto delle schermate finali quando, una volta recuperati i cinque anelli, si consuma la battaglia finale contro le armate nemiche. Le coordinate di alcune città situate sulle tre isole che abbiamo scovato sono:

- WATER FALLS 35° 22' N 63° 36' W
- NEW LONDON 70° 40' N 54° 05' W
- SNAKE CITY 59° 18' N 153° 42' W

Un game stupendo, graficamente simile a LORD OF THE RISING SUN, che si rivolge ad un pubblico di appassionati particolarmente esigenti.

Val. Globale: 8,9

Buone notizie per chi compra software originale, brutte, anzi, nefaste per la pirateria riunita. C.T.O. di Bologna presenta una collezione di Classic Hits per Amiga, Atari ST, IBM PC e CBM64/128 che comprende titoli best seller ad un prezzo incredibilmente basso e conveniente. Si tratta di giochi che tutti conoscono, amano e ancora desiderano, forse perchè hanno da poco acquistato un personal computer o perchè se li sono semplicemente persi in edizione originale a causa della mancata e discontinua importazione. Ogni prodotto appartenente alla Classic Hits è corredato da manualistica interamente in italiano. Quale miglior occasione dunque per portarsi a casa qualche vero gioiello al prezzo di un fondo di bicchiere?! Il costo per una volta non ve lo diciamo: scopritevelo da soli, sarà una gran bella sorpresa!

MARBLE MADNESS

ELECTRONIC ARTS
AMIGA

E' il fiore all'occhiello ECA ad aprire la Classic Hits C.T.O.. Il famoso gioco delle pazze biglie rotolanti, che tanto scalpore suscitò sin dalla sua prima apparizione in sala giochi, viene trasferito su Amiga con risultati eccezionali se non addirittura strepitosi. Lo stesso eccitante stile di gioco che ci ha fatto dannare con l'Arcade originale ci viene riproposto in una indiavolata corsa di biglie su percorsi misti, tanto complessi quanto insoliti, coloratissimi e pazzerelloni. Si può giocare da soli o in due, sfruttando il mouse, il joystick o, per chi ce l'ha (noi "l'ha"!!!), la track ball proprio come quella inserita nella console arcade del gioco. Marble Madness è un vero e proprio classico, imperdibile ed irrinunciabile.
L'aspetto grafico ce lo ripropone in una veste terribilmente vicina alla realtà arcade con un dinamismo ed una perfezione d'animazione che molti hanno cercato di copiare e sviluppare naufragando poi miseramente.

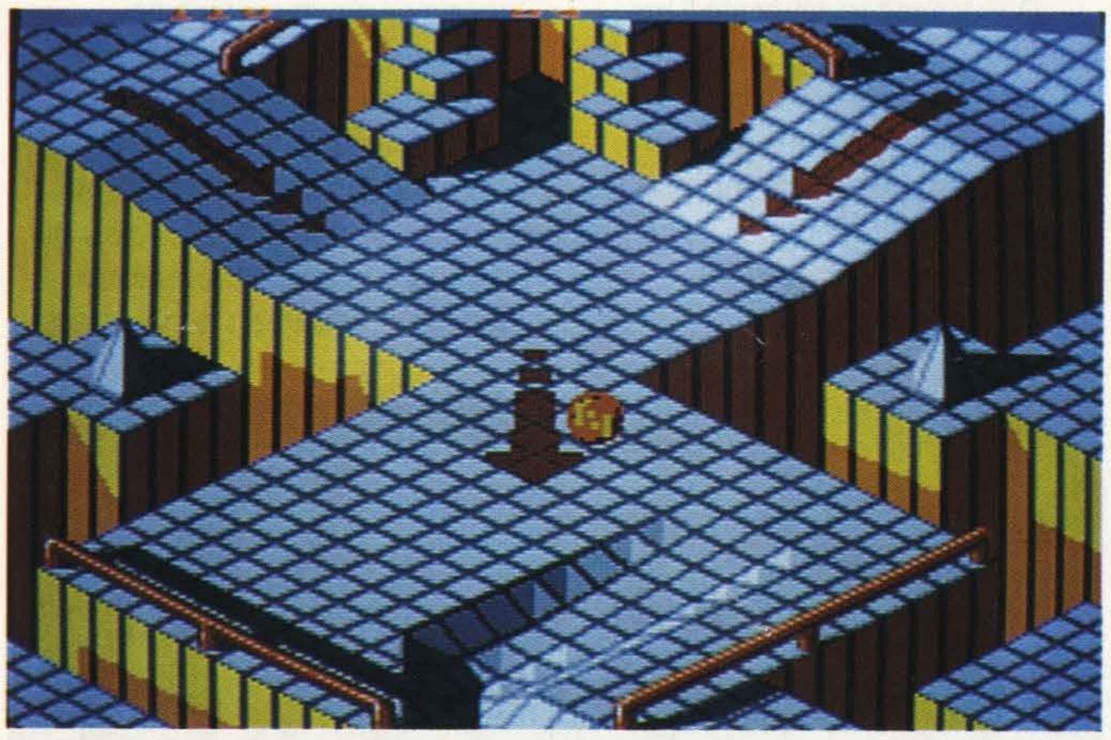
Val. Globale: 9

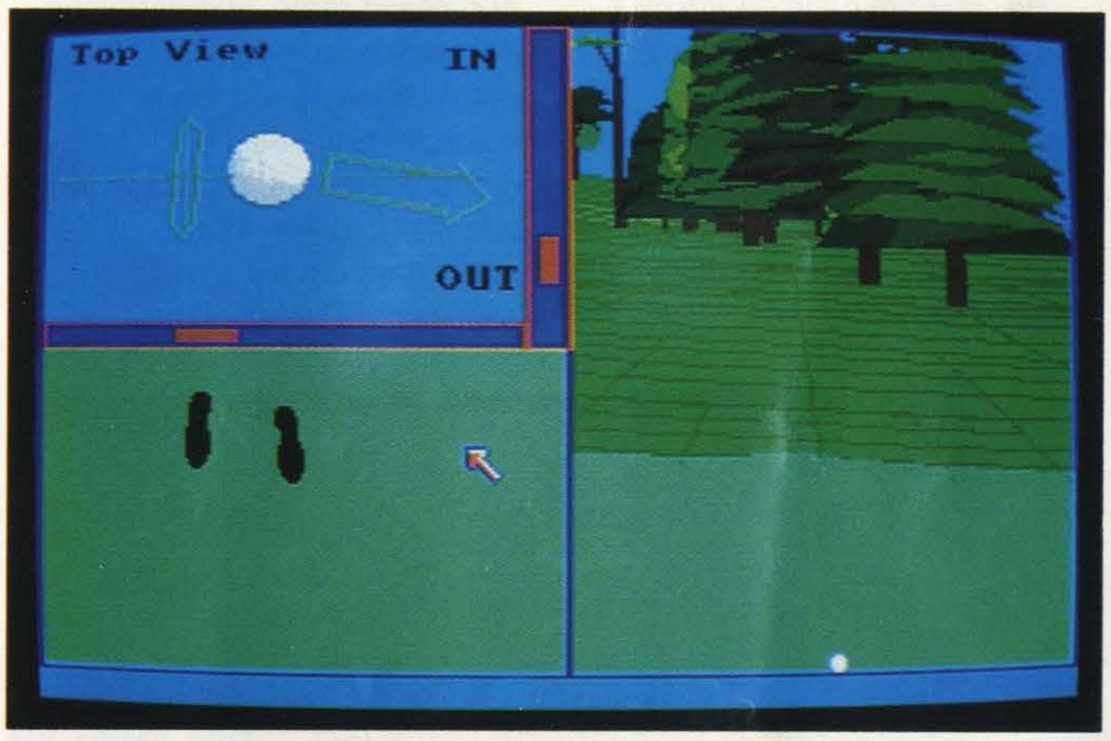
CHAMPIONSHIP GOLD

ACTIVISION
AMIGA

Sempre in tema di Amiga e di Classic Hits C.T.O., è doveroso presentare una delle più belle simulazioni golfistiche mai pubblicate per il sedici Bit Commodore. Championship Golf, che apparteneva ai tempi alla raccolta dei Championship Sports Activision (ricordate il baseball, il football, il basket, ecc.?), si presenta infatti come una complessa, ma godibilissima seduta di golf, quello con la g maiuscola, giocato nella magica e mitica atmosfera di Pebble Beach. In questo vero e proprio paradiso di ogni vero golfista viene allestito un torneo internazionale per più giocatori (umani compresi!), sfruttando una rappresentazione grafica rigorosamente tridimensionale e terribilmente reale. Si possono scegliere numerosi tipi di mazza, impostare tutti i parametri possibili di tiro (posizione dei piedi, rotazione del polso e del corpo, swing, ecc.), osservare dall'alto ogni buca e, nel complesso, sviluppare la nostra prestazione su ben 6600 iarde di terreno tutte contenute in un solo dischetto programma.

Val. Globale: 8,7





SUPER HUEY

COSMI
AMIGA

Il primo simulatore di elicottero apparso su Amiga è proprio il Super Huey targato Cosmi ed inserito nella raccolta dei classici C.T.O.. Non ci si deve aspettare tutta la complessità e l'incredibile realismo di un vero Gunship, ma divertimento, simulazione ed azione sono senza dubbio assicurati. Tutto questo grazie non solo all'estrema sofisticatezza dei comandi e dei controlli di volo e combattimento, ma anche all'ottima manualistica interamente in italiano che abbatte l'ostacolo più temuto dagli amanti delle simulazioni. Vi sono differenti missioni di combattimento, recupero, copertura alle truppe di terra e selvataggio, realizzate chiaramente secondo diversi livelli di difficoltà. Super Huey può essere considerato un'ottima e sviluppata sezione di allenamento per pilotare i chopper da guerra Microprose ed Electronic Arts graduandosi a pieni voti per la campagna del Vietnam e gli scontri all'ultimo missile nell'infuocato medio oriente.

Val. Globale: 8

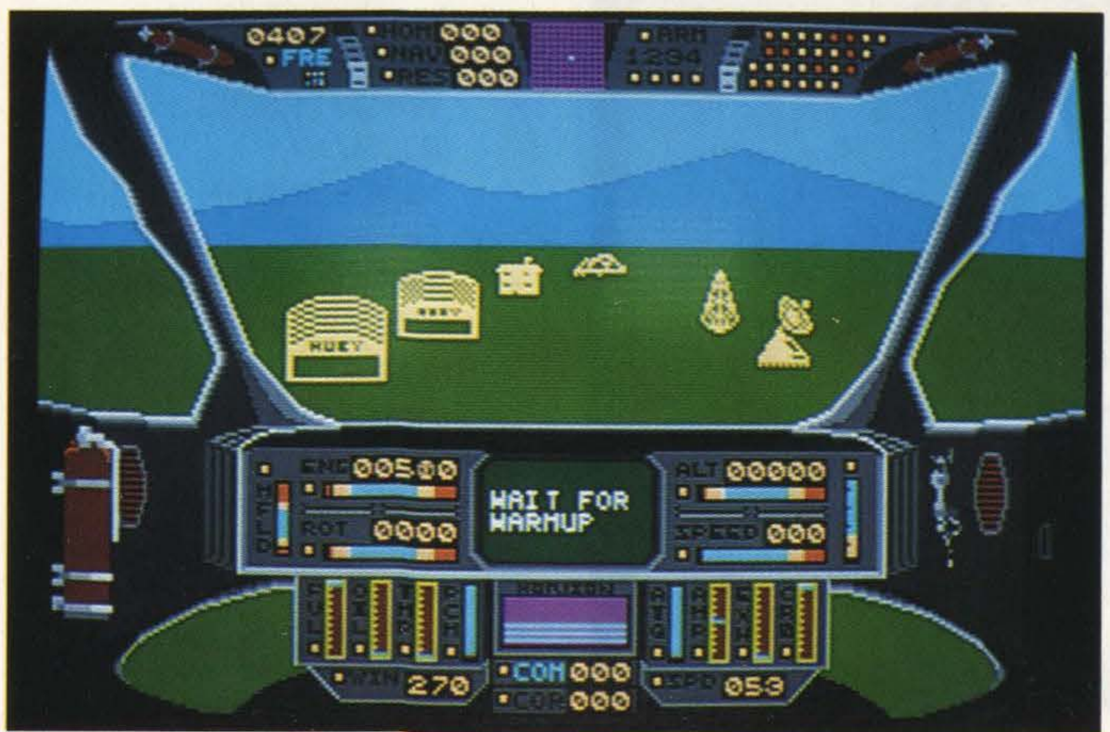
SHANGHAI

ACTIVISION
AMIGA

Il vostro avversario, dal sorriso sornione vi sta sfidando ad uno dei più antichi passatempi orientali: il Mah-Jongg, millenaria ossessione di samurai, marinai, guerrieri ed imperatori cinesi. Ora il gioco dello Shangai ritorna a martoriare le vostre menti, malcelato da una accattivante rappresentazione grafica su Amiga. Le regole sono molto semplici. Avete 144 tessere di 7 semi diversi disposte a caso, e dovrete combattere per accoppiarle a due a due finchè non le avrete rimosse tutte dalla plancia o avrete esaurito le vostree mosse in un vicolo cieco. Potete accoppiare tessere solo a partire dalla tesa o dalla coda del drago che rappresentano; perciò dovrete sapere dove si trovano le vostre tessere, come arrivarvi, e come pensare due, cinque, venti mosse successive.

Tutto questo e molto altro ancora ci viene offerto dallo Shanghai Amiga: un passatempo unico, avvincente e dannatamente irrinunciabile!

Val. Globale: 9





BERMUDA

(MIRRORSOFT, PER TUTTE LE VERSIONI)
In mancanza dei punti cardinali (si gioca interamente con il mouse) siamo costretti a citare come riferimento alcuni luoghi particolari. Si incomincia vicino alla carcassa del vostro velivolo precipitato sull'isola. Seguite le orme finchè ci sono e proseguite velocemente verso NE fino al paesaggio desertico. Qui troverete una jeeep con un cadavere vicino. Get Jeep (salite sulla Jeep), Get Bucket, Get Shovel, Get Canteen, Drop Jeep. Tornate veloci verso le orme sulla sabbia e poi andate verso il mare. Use Bucket On Sea. Ritornate veloci verso l'aereo, raggiungete il mare, Use Bucket On Sea e ritornate ancora all'aereo. Use Bucket On Flames. Cercate di eseguire tutta questa operazione il più velocemente possibile o le fiamme salderanno lo sportello dell'aereo. Use Shovel On Sand, Exxamine Hatch, Examine Toolbox, Get Crowbar. Ora andate verso destra costeggiando il mare fino al villaggio dei nativi e cercate di non farvi prendere. Vicino alla "pool" troverete un deltaplano, Get Glider. Ora volate di nuovo verso sinistra e non preoccupatevi più dei nativi. Il deltaplano non può volare dappertutto: ci sono limiti che hanno a che fare con le correnti calde del mare. Dovrete volare verso sinistra per trovare un punto da dove osservare il fiume. Trovate l'aereo con le casse vicino. Esaminate le valigie aperte ed in una Get Lighter. Avvicinatevi alle casse e Use Crowbar On Crate, Get Fuel Can e poi liberate il passeggero che si trova nella cassa più in alto. Correte il rischio di morire di sete quindi tenete sempre la borraccia piena d'acqua che si trova nello stagno vicino alle casse. Con il deltaplano tornate alla jeep con il cadavere. Use Lighter On Scorpion, Examine Skeleton, Get Keey, Get Jeep, Use Fuel Can On Fuel Cap, Use Key On Jeep. Ora dovrete andare velocemente verso nord fino a trovare la reecinzione che delimita il villaggio voodoo. Una volta arrivati andate a sbattere contro le porte del villaggio e una per una queste ultime si apriranno. Andate ai piedi della statua nel villaggio ed eseguite le prossime mosse velocemente. Get Wax Voodoo, Get Waxx Girl, Detach Needle From Wax Girl, Attach Needle To Wax Voodoo. Questo fermerà il voodoo e libererà la ragazza dal trance facendola tornare all'aereo. Uscite verso nord e andate alla capanna dello sciamano. Avvicinatevi alla tomba con la croce, Use Shovel On Grave, Use Shovel On Coffin, Get Cross, Use Cross On Yourself. Avvicinatevi alla tomba sulla sinistra della croce Use Shovel On Grave, Use Shovel On Coffin, Examine Open Grave, Get Knife. Andate ora ai relitti dei galeoni. Avvicinatevi alla nave che ha in parte il cannone, Examine Passenger; un passeggero è bloccato sul relitto. Niente paura, andate verso nordest e cercate di trovare velocemente la palla di cannonce tra le pietre bianche sferiche, Get Cannonball. Tornate al cannone. Usa Cannonball On Cannon, Get Barrel, Use Barrel On Cannon, Use Lighter On Cannon. Voilà il terzo passeggero è liberato! Lì intorno troverete anche una lampada a olio, Get Lamp. Avvicinatevi alla sirena sulla nave, Get Pistol. Ora andate alle piramidi maya; avvicinatevi a quella più in basso sulla destra e accostatevi sulla sinistra della pietra che chiude la tomba. Cercate di stare il più vicino possibile alla piramide in posizione rivolta verso NE rispetto alla pietra, altrimenti non potrete vedere ciò che sta all'interno. Use Lighter On Lamp, Use Lamp On Chest, Get Treasure. Ora andate al villaggio indiano; avvicinatevi alla gabbia di legno, Use Knife On Cage e liberate il passeggero. Andate al villaggio dei cannibali (non fatevi prendere da loro, pena un'orribile fine!) più o meno a nord della capanna dello sciamano. Avvicinatevi al primo dei pentoloni e prendete la pentola con il manico in alto a destra del pentolone, Get Pan. Avvicinatevi al pentolone di sinistra, Use Pan On Pot e così prendete l'olio bollente. Avvicinatevi alla ragazza leegata al palo, Use Pan On Rope, Use Lighter On Rope e così bruciate la corda che lega la ragazza. Andate ora alle pietre simili a Stonehenge; avvicinatevi alla ragazza in trance sulla pietra e fate attenzione a non farvi prendere dai guardiani; aggiratele dalla sinistra. Use Canteen On Passenger. La ragazza si riprenderà e andrà all'aereo. Tornate al villaggio indiano e andate verso nord fino al ponte con la guardia: questa chiuderà un occhio e vi farà passare. Potenza del denaro! Andate ancora a nord fino alla recinzione ed entrate nel villaggio. Qui troverete il furbo pilota adorato dai locali che lo credono un dio caduto dal cielo. Avvicinatevi alla tenda, Use Pistol On Passeegner. E' vero, è scarica, ma il pilota non lo sa e voi blufferete clamorosamente! Spaventato, il pilota tornerà all'aereo. Tornateci anche voi con il deltaplano e salite: i passeggeri vi tributeranno un meritato applauso per il vostro successo e potrete perciò tornare a casa come veri eroi!

Mirko Marchesi,
Corrado Capretti.

King Quest II

LA SOLUZIONE DI KING'S QUEST II - ROMANCING THE THRONE BY **MARCELLO E DANIELE CINTI**
All'inizio vi troverete sulla spiaggia di Kaoma; andate verso la casa della nonna e aprite la cassetta delle lettere "OPEN BOX"; dentro ci troverete un cestino: prendetelo "GET BASKET" e spostatevi di un quadro finchè non trovate una ragazzetta (cappuccetto rosso) alla quale darete il cesto "GIVE BASKET TO HER". Lei ricambierà dandovi un mazzo di fiori. Spostatevi verso il monastero finchè non beccherete la protezione magica della fata; tornate alla spiaggia e percorrete tutta la riva: troverete un forcone da prendere "GET TRIDENT". Tornate verso il ponticello ed attraversatelo (ATTENZIONE!!!! per la risoluzione del gioco è importantissimo attraversare il ponte un limitatissimo numero di volte; attenetevi perciò a quello che ho scritto) e vi troverete davanti ad una porta su cui è scritto qualcosa; leggete "READ INSCRIPTION" e tornate alla spiaggia dove, girando un po', dovreste incontrare una sirena su uno scoglio. Entrate in acqua e date i fiori alla sirena "GIVE BOUQUET OF FLOWERS TO HER" e lei chiamerà un cavalluccio marino che dovrete cavalcare "RIDE SEAHORSE". Il simpatico animale vi condurrà da quel vegiornio di Nettuno a cui darete il tridente "GIVE TRIDENT TO NEPTUNE"; egli vi lascerà prendere la chiave "GET GOLD KEY" e voi dovrete tornare alla prima porta ed aprirla "UNLOCK DOOR". Vi troverete davanti ad una seconda porta, leggetela "REDA INSCRIPTION" e andate alla grotta di quella stupidona di Agatha la strega (se avete ancora il potere protettivo della fata bene, altrimenti fate rifornimento andando in loco). Nella grotta prendete la gabbia dell'usignolo "GET CAGE" e andate verso il cottage del robivecchi. Date la gabbia alla vecchietta "GIVE CAGE TO HER" e vi ritroverete fuori dal cottage con una lampada magica in regalo. Durante il vostro vagare sulla costa dovreste aver trovato una bottiglia galleggiante in acqua, apritela allora "OPEN BOTTLE" e prendete la stoffa "GET CLOTH" con cui sfregherete per tre volte la lampada per ottenere tre regali "RUB OIL LAMP". Portatevi dietro il cottage vicino alle rocce ed usate il tappeto magico "FLY CARPET";
arrivati sul monte uccidete la serpe con la spada "KILL SNAKE", entrate nella grotta e prendete la seconda chiave "GET GOLD KEY".
Riscendete sempre con "FLY CARPET". Tornate alla spiaggia e girovagando troverete una conchiglia "GET CLAMSHELL" ed un bracciale "GET BRACELET". Nella foresta limitrofa troverete vicino ad un albero un picchetto "GET STAKE". Nei quadri sopra la casa della nonna in un albero con un buco tondeggiante troverete una mazza "LOOK INTO HOLE" "GET MALLET". Tornate al ponte e attraversatelo, aprite la porta "UNLOCK DOOR" per arrivare alla terza ed ultima: leggetela "READ INSCRIPTION", andate verso il monastero, entrate e pregate "PRAY"; il frate vi chiederà il nome, rispondete "GRAHAM" per ottenere una croce. Uscite dal monastero ed indossate la croce "WEAR CROSS"; andate verso la palude ed incontrerete una specie di morto vivente incappucciato: dategli un valore "GIVE BRACELET TO MAN" per poter attraversare la palude. Entrati nel castello di Dracula andate a sinistra e salite le scale; aprite il mobile "OPEN DRAWER", prendete la candela "GET CANDLE". Sulla scala troverete una torcia; avvicinatevi a quest'ultima e accendete la candela "LIGHT CANDLE", tornate nel salone ed andate a destra. Prendete il prosciutto sul tavolo "GET HAM", scendete la scala e raggiungete la stanza di Dracula "OPEN COFFIN", "KILL DRACULA", "GET GOLD KEY", "GET PILLOW", "GET KEY". Salite al salone ed ancora al piano superiore e aprite il baule "UNLOCK TRUNK" ; tornate indietro e raggiunta la foresta cercate, sempre con la protezione della fata, la casa del folletto. Entrate e prendete il brodo "GET SOUP" e datelo alla nonna "GIVE SOUP TO HER" e "LOOK UNDER BED". Andate ora verso il monastero e nei quadri sottostanti troverete dovreste trovare un lago con delle rocce: guardate fra queste "LOOK INTO HOLE" e prendete la collana "GET BROOCH". A questo punto tornate al famoso ponte e finalmente aprite la terza porta "UNLOCK DOOR". Entrati nello strano mondo prendete la rete "GET NET", portatevi sulla riva e digitate "THROW NET" finchè non pescate un bestione dorato. Prendetelo "GET FISH" e dirigetevi verso il mare. Una volta raggiunta l'isola portatevi a destra e recuperate l'amuleto "GET AMULET". Camminando verso sud troverete la torre in cui si trova la vostra bella, aprite la porta "OPEN DOOR", salite le scale e date la carne al leone "FEED LION". Aprite la porta della stanza "OPEN DOOR" ed incontrerete la bambolona dei vostri sogni; "SPEAK TO HER", rispondete "GRAHAM", indossate l'anello "WEAR RING" e quindi "KISS HER" e "HOME". L'avventura finisce qui per fortuna molto, molto bene. Si totalizzano 158 punti su 185 previsti.

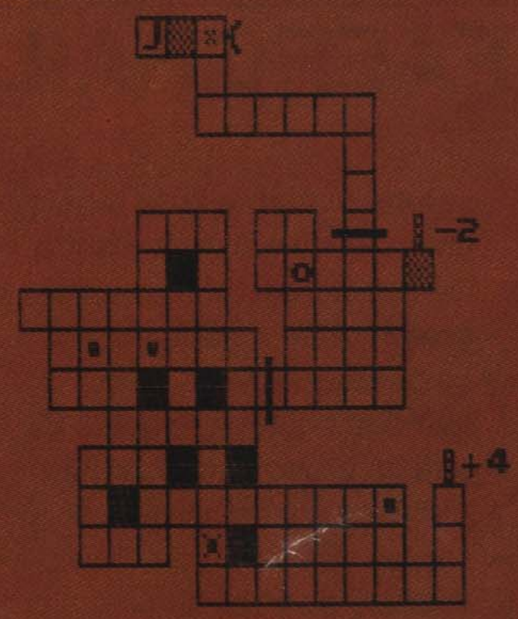
Leisure Suit Larry III

PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF PULSANTING PECTORAL!!!
Avvicinatevi alla placca e guardatela (LOOK BRONZE PLAQUEL), avvicinatevi al binocolo di sinistra e usatelo (USE BINOCULAR) quando compare la ragazza guardatela (LOOK TITS) (LOOK ASS) (LOOK CUNT) ora masturbatevi (MASTURBATE) se non vi riesce non preoccupatevi queste azioni fanno guadagnare solo 2 punti; ora andate in basso nella sezione con i cespugli (questo luogo lo chiameremo "CESP.1") avvicinatevi alla roccia e prendete il legno (GET WOOD) qui ci sono 4 uscite:
1)a sinistra la casa;
2)a destra una seconda sezione con cespugli;
3)in alto la prima locazione;
4)in basso a sinistra il giardino con la TV;
ora andate alla casa e dopo il dialogo automatico andate nella seconda sezione di cespugli (che chiameremo "CESP.2") a questo punto Larry vestirà automaticamente i panni da "PIACIONE" che lo hanno accompagnato nelle altre avventure; ora tornate alla casa e aprite la cassetta (OPEN MAILBOX) prendete la carta (TAKE CARD) ora andate alla seconda sezione di cespugli (CESP.2) questo luogo ha 5 uscite:
1)in basso a sinistra FAT city
2)a sinistra CESP.1
3)in basso a destra vi è l'ingresso del casinò e una fontana
4)a destra il Chip-N-Dale (locale notturno)
5)in alto a destra l'ufficio legale Dewey, Cheatem and Howe andate all'ingresso del casinò qui vi sono 5 uscite:
1)a destra CESP.2
2)in basso a sinistra il vostro ufficio
3)in alto a destra le cabine
4)a destra il casinò
5)in basso la spiaggia
ora dirigetevi nel vostro ufficio e dopo la scena ritornate davanti al casinò e da qui andate alla spiaggia e quando la ragazza smette di parlare al venditore guardatela (LOOK GIRL) parlatele (TALK TO TAWNI) guardate il corpo (LOOK ASS) datele la carta (GIVE CARD) le vi darà in cambio un coltello andate davanti al casinò e arrotate il coltello sulle scale (SHARPEN KNIFE ON STAIRS) ora andate alle cabine ed avvicinatevi al lavandino, prendete il sapone (GET SOAP) e bevete (DRINK WATER) ora andate al locale notturno e tagliate dell'erba (CUT GRASS WITH KNIFE) ora fatene un gonnellino (MAKE SKIRT) e scolpite il legno che avete precedentemente preso (CUT WOOD WITH KNIFE) e guardatelo (LOOK WOOD), tornate alle cabine entrate in una e indossate il gonnellino (WEAR SKIRT) ora andate alla spiaggia e dopo la scena ritornate in cabina e ricambiatevi (WEAR SUIT) adesso entrate nel casinò dove vi sono 3 uscite:
1)in alto le scale
2)a destra gli ascensori
3)in basso l'uscita con la fontana
andate in alto e guardate il quadro (LOOK PAINTING) qui vi sono 2 uscite:
1)a sinistra l'entrata dello show
2)a destra il piano bar
andate a sinistra e quando passate davanti allo specchio guardatelo (look mirror) continuate a sinistra e parlate al maitre (TALK TO MAN) dategli la vostra copia del giornale (QUELLA CONTENUTA NELLA CONFEZIONE ORIGINALE) (SHOW PASS) e inserite i codici richiesti, il maitre vi dirà che non ci sono posti ma dategli i soldi i soldi (GIVE BILL) e vi farà entrare; dopo lo show aspettate che esca Cherri Tart e guardatela (LOOK CHERRI) parlatele (TALK CHERRI) e donategli la terra che possedete (GIVE LAND TO CHERRI); un momento ma voi non possedete alcuna terra!!???
Per procurarvene una andate all'ufficio legale D.C.H. e procuratevi una terra (GET DEED) ora Larry andrà nello studio sedetevi (SIT) parlate alla donna a proposito di terreni liberi (ASK LAND) alzatevi (STAND) e ritornate dal segretario parlategli della terra (ASK DEED) uscite e rientrate dallo stabile e prendete il foglio che vi rende proprietari di una terra (GET DEED). Andate in spiaggia e prendete l'asciugamano (GET TOWEL) dopodichè rimettetelo a terra (THROW TOWEL) dopo un pò alzatevi (STAND) entrate nel casinò e andate alla porta dove avete lasciato Cherri, bussate (knock) e dopo la scena quando vi trovate sul palcoscenico, danzate (DANCE) e raccimolerete 500 dollari; riaprite la porta di prima e rivestite i vostri panni (wear suit), andate all'ufficio legale e date i soldi al seg. (give 500 dollar) ritornerete automaticamente nell'uffucio in alto, sedetevi (sit) parlate del divorzio (ask divorce) e alzatevi (stand) riandate dal seg. parlategli del divorzio (ask divorce) uscite e rientrate dallo stabile e prendete l'attestato di divorzio (get divorce). Andate al piano bar e sedetevi guardate Patti (LOOK PATTI) parlatele (TALK PATTI) e chiedetele della data (ASK DATE) e date l'attestato a Patti (GIVE DECREE TO PATTI) e riparlategli della data (ASK DATE) ora lei vi darà la carta per la FAT city uscite, dal dialogo (EXIT) e alzatevi (STAND), andate alla FAT city e avvicinatevi alla porta sinistra, usate la carta (USE CARD) ora guardate dietro alla carta (LOOK BACK OF CARD) e annotatevi i numeri delle pagine corrispondenti ai luoghi scritti sulla carta, andate al vostro cassetto (l'ultimo in alto a sinistra) e apritelo (OPEN LOCKER) inserite i tre numeri che vi diete annotati e indosate la tuta (WEAR SWEATS) chiudete il cassetto (CLOSE LOCKER) e andate alla porta in alto a destra dove dovrete usare la macchina in tutti e 4 i modi possibili fino a far comparire sul display quattro numeri, nove dopo la scena ritornate al cassetto apritelo (OPEN LOCKER) indossate l'asciugamano (WEAR TOWEL) chiudete il cassetto (CLOSE LOCKER) e andate alla porta sinistra in alto aprite l'acqua (TURN ON FAUCET) usate il sapone (USE SOAP) e masturbatevi (MASTURBATE) chiudete l'acqua (TURN OFF FAUCET) e uscite; usate l'asciugamano (USE TOWEL) e tornate al cassetto, apritelo (OPEN LOCKER) prendete lo spray (GET SPRAY) indossate i vestiti (WEAR SUIT) e chiedete il cassetto (CLOSE LOCKER) andate fuori dalla porta principale e usate la carta (USE CARD) vicino alla porta in alto, guardate la ragazza (LOOK GIRL) parlatele (TALK GIRL) e parlatele del video che sta facendo (ASK VIDEO) aiutatela a fare il video (HELP VIDEO) e dopo la scena andate al locale nutturno, qui vi sono 4 uscite:
1)a sinistra l'entrata della roccia
2)a destra la commedia
3)in basso CESP.2
4)in alto l'entrata al Night
andate nella roccia e quando siete nella caverna prendete dei fiori (GET FLOWER) ora fatene una collana (MAKE LEI) e andate al piano bar sedetevi (SIT) guardate Patti (LOOK PATTI) parlatele della data (ASK DATE) datele la collana (GIVE LEI) riparlatele della data (ASK DATE) e alzatevi (STAND) andate alla commedia qui vi sono 3 uscite:
1)in alto entrata della commedia
2)a destra in alto il precipizio
3)a sinistra il Night
entrate nella commedia e sedetevi (SIT), prendete il vino (GET WINE) e alzatevi (GET UP) e andate agli ascensori (si trovano al casinò ricordate?) spingete il bottone della chiamata (PUSH BOTTON) e nell'ascensore andate al nono piano (push button 9), avvicinatevi al letto, spogliatevi (UNDRESS) dopo la scena voi sarete alla guida di Patti prendete la bottiglia (GET BOTTLE) andate dietro al paravento e indossate: slip (WEAR BRA), collant (WEAR PANTYHOSE), vestito (WEAR DRESS). Andate al piano bar prendete la cosa sul cabaret appena entrate (GET MARKER) prendete il bicchiere (GET JAR) andate alla cabana riempite la bottiglia (FILL BOTTLE) e andate al locale notturno parlate al maitre (TALK MAN) dategli il bicchiere (GIVE TIPS TO MAN) entrate e sedetevi (SIT), quando Dale vi tirerà la giacca tirategli gli slip (THROW PANTIES AT DALE) alzatevi (STAND) e quando arriva Dale parlategli (TALK DALE) sedetevi (SIT) e guardatelo (LOOK DALE) parlategli di Larry (ASK LARRY) e parlategli (TALK DALE) ora alzatevi e andate al precipizio, in alto a sinistra vi è l'entrata alla foresta di bamboo seguite le seguenti direzioni: N,N,E,E,N,W,N,E,N,N,N,W,W,S,S,W,W ,N,N,W,N, quando Patti striscia bevete l'acqua (drink water) quando siete arrivati bevete nel ruscello e andate in alto ora toglietevi i collant (REMOVE PANTYHOSE) e legateli alla roccia in alto (TIE PANTYHOSE TO ROCK) dopo la scena prendete l'erba (PICK LEAVES) fatene una corda (MAKE ROOP) arrampicatevi sulla palma (CLIMB TREE) prendete le noci di cocco (PICK NUTS) e scendete (CLIMB DOWN) tirate la corda (THROW ROPE) e legatela all'albero (TIE ROPE TO TREE) fatevi un seggiolino con il vestito (MAKE BELT) e arrampicatevi sulla corda (CLIMB ROPE) quando siete dall'altra parte andate in alto a sinistra e toglietevi il reggiseno (REMOVE BRA) mettete il cocco nel reggiseno (PUT NUTSI IN BRA) e uccidete il Pig (HIT PIG WITH BRA) andate in alto entrate in acqua e spingete il log (PUSH LOG) (RIDE LOG) dopo la sezione arcade usate il marker (USE MARKER) andate in alto poi a destra e stappate la macchina (UNPLUG MACHINE).
AVETE FINITO LARRY III !!!!!

BY THE DEVILDOFT:
LUCA-ALFRY
E.J.-MARCO-GABRY

Chaos strikes back

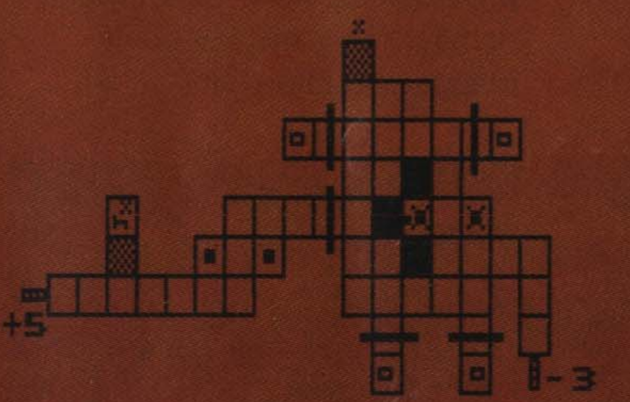
risolta by Mirko Marchesi



livello 3 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth

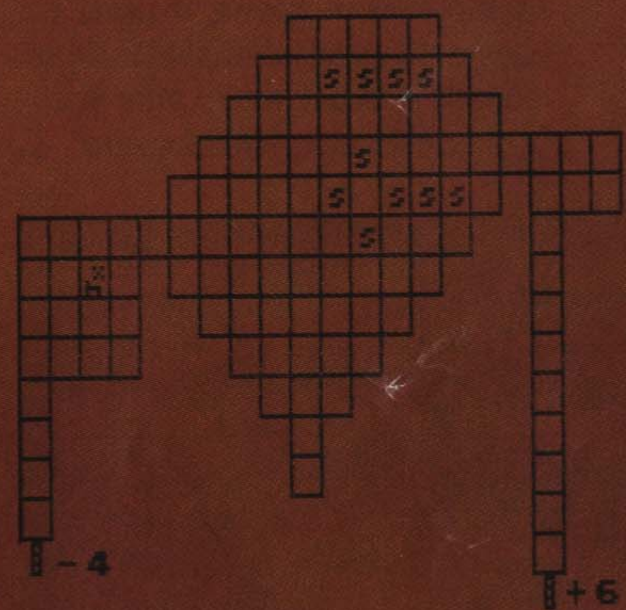
Uccidete il giggler!!
La "o" indica il punto d'arrivo del trasporter del livello 1 NETA.



livello 4 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

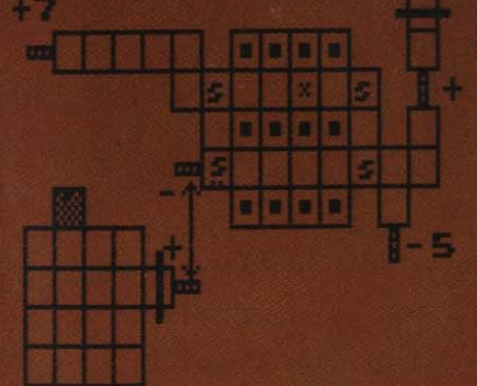
Usate l'horn of fear per guidare le mummie sulle pedane.



livello 5 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

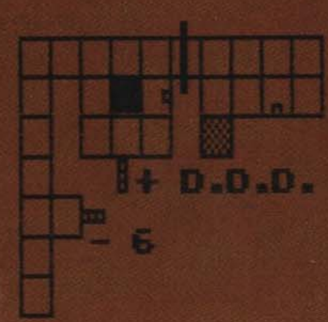
Uccidete il giggler !
La "s" indica la presenza degli spinner



livello 6 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Questo livello e' il passaggio da NETA per il Diabolical Demoniac Director.
Preparate molte antiven potion (vi-bro)



livello 7 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Prima di salire al DIABOLICAL DEMON DIRECTOR, preparate lo spell:scudo antifuoco.

LEGEND OF FAERGHAIL

RAINBOW ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

La Rainbow Arts ci invita ad entrare nel magico mondo del suo primo RPG, indirizzato ad un target di utenza medio e consigliabile perciò sia ai neofiti che agli esperti del settore.

Lo spettro della morte sta avvolgendo gli abitanti di una pacifica terra di fiaba. Gli elfi hanno venduto l'anima al diavolo e al male, decidendo di invadere e distruggere ogni città del mondo di Faerghail per diventarne sovrani assoluti. La sconvolta popolazione non possiede i mezzi, nè tantomeno l'abilità per opporsi ad una simile minaccia e pare destinata a cadere vittima di questi sanguinosi oppressori. In una remota località di Faerghail uno stregone dai poteri immensi è riuscito a creare dal nulla un valoroso guerriero da ergere come unico baluardo contro l'avanzata del nemico. Chi di voi preferirebbe rimanersene a casa ed osservare dalla comoda poltrona le gesta di questo prode paladino, farà meglio a voltare pagina: è infatti palese che saremo proprio noi a vestire i panni di questo ennesimo eroe in pixel. Ci sarà allora da esplorare un vastissimo mondo medievale, attraversato da una impervia catena montuosa, 8 differenti dungeon, ognuno con quattro livelli e una media di 1200 stanze, nonchè imbattersi e trattare (spesso con l'acciaio della nostra spada) con 80 differenti creature intelligenti. Imparare le differenti lingue dei nani, dei maghi e persino degli animali sarà poi indispensabile per progredire nella nostra complicata missione. In pratica dovremo sviluppare al massimo tutte le doti del nostro alter ego computerizzato e raccogliere



quesiti, conoscenze e manufatti che ci metteranno in grado di affrontare e debellare completamente la minaccia degli elfi malvagi. Legend Of Faerghail viene strutturato sullo schermo come già accadeva per le analoghe produzioni SSI e qualche RPG dell'Electronic Arts (Bard's Tale non vi dice nulla?). Abbiamo perciò la suddivisione dello schermo base che viene ad ospitare la finestra "sul mondo" che ci circonda, i messaggi di gioco e tutte le tabelle di opzioni e dati relativi allo svolgimento della storia e allo status del nostro eroe. Si gioca con il mouse sfruttando la massima interazione e velocità d'azione possibile. Ci viene chiaramente richiesto un certo lavoro di mappaggio che viene







leggermente coadiuvato dalla piccola cartina geografica acclusa alla confezione. Graficamente questo prodotto Rainbow Arts riesce a stupire piacevolmente anche il più esperto e smaliziato giocatore, realizzando sullo schermo ottime e dettagliate immagini, unite a qualche piccola animazione. Si riscontra tuttavia una certa lentezza nello pseudo-parser del gioco, subordinato chiaramente alla continua gestione dei dati su disco. Ottima la colonna sonora che sfrutta numerosi temi ed effetti. Legend Of Faerghail è un dei migliori RPG computerizzati, capace di tenervi incollati alla sedia per molte lunghissime e intricate ore di gioco.

Val. Globale: 8,7

BALANCE OF THE PLANET

CHRIS CRAWFORD
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 69.000

BALANCE OF THE PLANET non è un vero e proprio gioco, ma la simulazione dei guai che stanno infliggendo dei guasti forse irreparabili al nostro bel pianeta. Un programma incredibilmente attuale, che cerca di sensibilizzare gli utenti ai molti e complessi problemi che affliggono l'umanità.

Siete stati eletti all'unanimità commissario capo di un gruppo di agenzie dell'ONU che cercano di risolvere i problemi più scottanti del momento: dall'inquinamento, alla eccessiva natività, ai problemi di denutrizione che affliggono molti paesi del terzo mondo.

Spesso sarete alle prese con incidenti nucleari, dovrete scegliere che tipo di centrale elettrica costruire, tenendo presente che una centrale a carbone aumenta il grado di acidità delle piogge, mentre una nucleare influisce sulla radioattività del luogo dove è installata.

Dovrete cercare di disincentivare l'uso di determinati prodotti: come i detersivi ricchi di fosforo che favoriscono l'eutrofizzazione delle acque. Dovrete poi convincere gli abitanti delle zone più ricche a non sprecare eccessivamente le risorse di cui dispongono, cadendo preda di uno sfrenato consumismo e di un conseguente maggior consumo di materie prime, che potrebbero essere conservate (visto che, le risorse della Terra, sono limitate).

Il bello del programma è che avete il potere per applicare le disposizioni che ritenete più opportune, non si tratterà quindi di parole o consigli dati al vento, ma di regole messe in pratica e recepite dalle popolazioni e dai governanti, un potere non indifferente, potrete contare su quel decisionismo che è la grande lacuna delle Nazioni Unite, dove si discute molto, ma per ragioni politiche si elargiscono solo dei velati consigli.

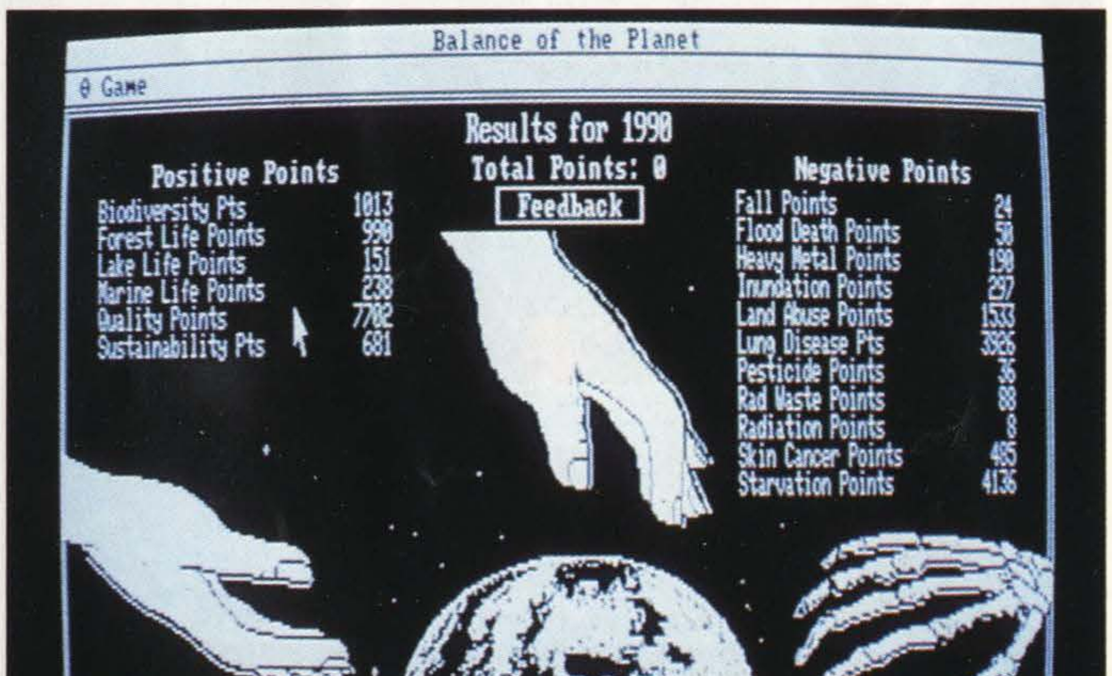
Nel programma sono contenute 150 differenti videate, con i problemi che dovrete risolvere e con il grafico che mostra l'effetto sortito dalle disposizioni impartite in precedenza.

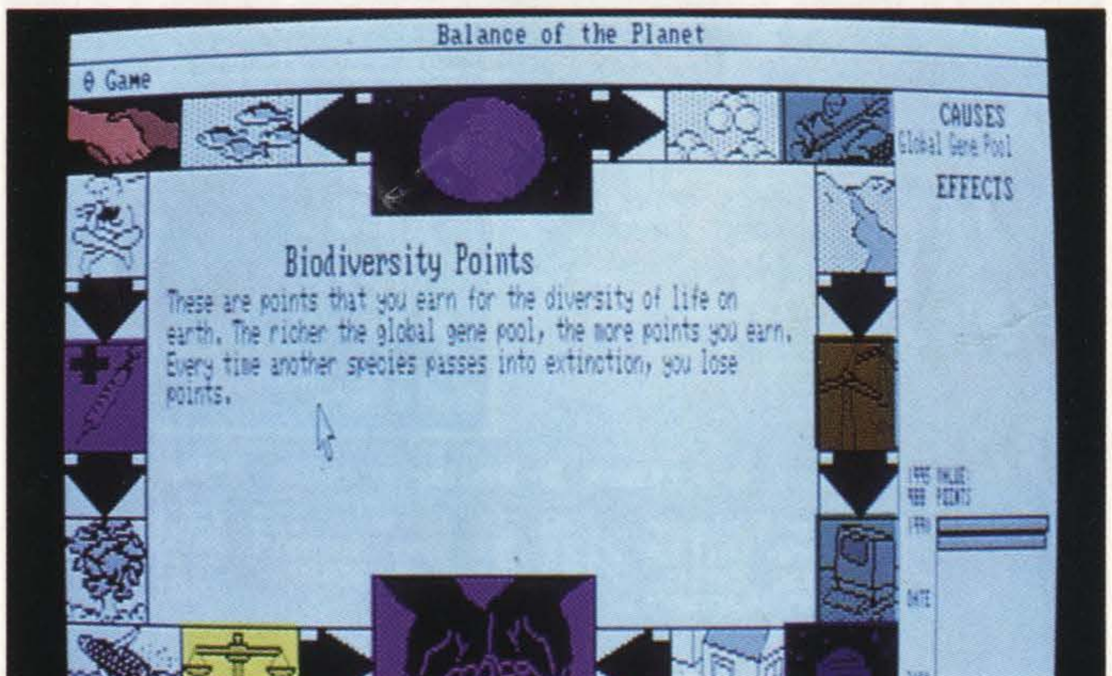
In pratica un grosso database contenente i guai del mondo che siete chiamati a risolvere. Un programma che oltre ad essere attuale è anche educativo: per riuscire nel compito affidatovi dovrete conoscere a fondo i problemi, che sono reali e che potete misurare ogni giorno nella quotidianità della vita.

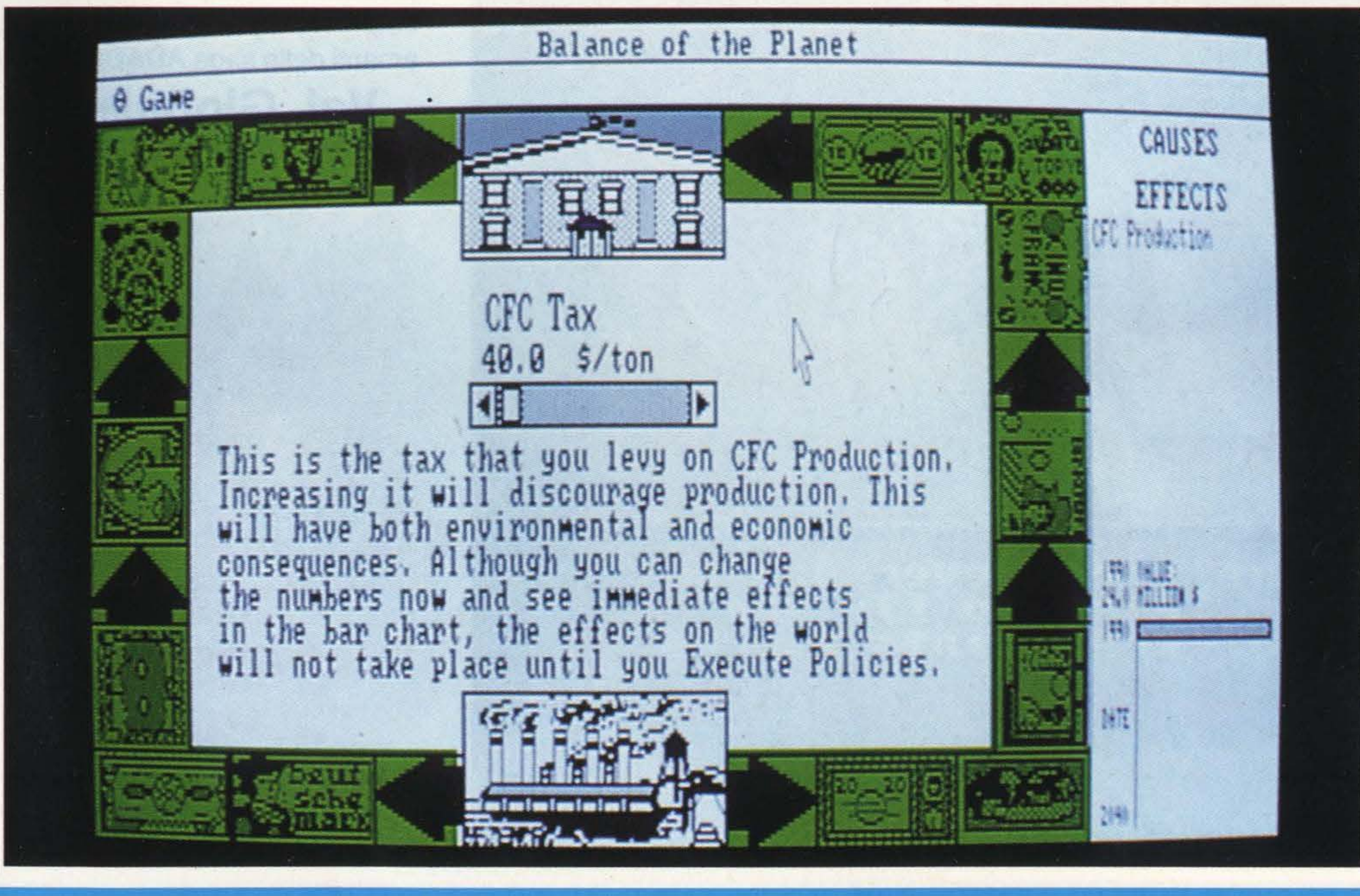
BALANCE OF THE PLANET vuole sensibilizzare l'opinione pubblica, e servire come base di discussione per interventi futuri. Il game si svolge in maniera lineare e la possibilità di utilizzare il mouse rende naturale ogni azione. Se sarete abbastanza abili da intraprendere le scelte più idonee per il raggiungimento dello scopo finale, riuscirete a salvare il mondo da una non lontana autodistruzione.

Il game è contenuto su tre dischi da 5.25", per funzionare deve essere installato su disco fisso, senza il quale il programma non è in grado di girare. Sono necessari almeno 512 Kram ed una scheda grafica CGA, EGA o VGA.

BALANCE OF THE PLANET vi costringe a confrontarvi con 150 differenti problemi, ognuno dei quali è governato da una equazione i cui parametri non sempre vi sono noti. 150 differenti fattori che possono segnare l'inizio dell'olocausto o la rinascita del pianeta. L'arduo compito è nelle vostre mani. Se questa sia solo demagogia o meno non lo sappiamo, certo è che il game offre spunto a discussioni molto attuali, per questo ci sentiamo di consigliarne l'utilizzo anche nelle scuole, dove può fare parte di un attento studio, sia per criticare le scelte degli autori, sia per giocare una partita nel tentativo di sovvertire l'esito finale.







Val. Globale 9

VG&CW YEP!

DRAGONSTRIKE

SSI
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

Ebbene sì, non abbiamo sbagliato ad impaginarlo, il nuovo gioco della SSI può essere comodamente considerato un complesso game d'azione con un notevole spessore strategico che comunque nulla toglie all'insolita connotazione arcade. DragonStrike, ultimo nato nella saga degli AD&D, ci offre infatti il primo simulatore di combattimento aere..., no, volant..., nemmeno, forse "draghense", "draghifero", "Grisù" (questa poi da dove l'abbiamo tirata fuori...?!?!), bhè insomma, a cavallo di un possente e mitico drago! E' l'unico nel suo genere (bhè mi sembra ovvio, no?!) e si sviluppa proprio come un normale, complesso simulatore di volo, sconvolgendone completamente l'ambientazione ed il background.

Per i sofisti diremo innazitutto che bisogna chiudere un occhio; il drago che cavalcheremo infatti è di color oro e, se la memoria di "dungeoniano" non mi tradisce, questo tipo di lucertoloni le ali non le possiede nelle varie edizioni da tavolo firmate TSR.

Ci troviamo comunque in pieno universo Dragonlance nel magico mondo di Krynn, recentemente descritto in un contemporaneo wargame SSI. Le regole di gioco sfruttano la seconda edizione dell'AD&D e ci sottopongono un totale oltre 20 missioni di combattimento "alato" al fine di raggiungere la più alta categoria di cavalieri, con tutti gli ori e gli allori che ne conseguono. Il programma, proprio come accade nei veri simulatori, si avvale di una rappresentazione grafica rigorosamente tridimensionale con animazioni notevolmente veloci e realistiche (tanto nessuno di voi ha mai cavalcato un drago dal vero!). Il gioco arriva anche con un comodissimo editor per le missioni e per i territori di combattimento, utilissimo per incrementare al massimo la carica di interesse del soggetto. Sfruttando ottimamente anche una scheda VGA la versione per PC, come tutte le altre del resto, ci offre alcuni menu base di partenza ed una schermata tipo, incaricata di rappresentare il "cruscotto" del nostro mezzo aereo. Qui potremo trovare, oltre alla visione prospettica dell'area di combatitmento, alcuni indicatori (con potenza, fiato e veolcità del drago) ed una specie di rudimentale radar, indispensabile per osservare i movimenti nemici intorno a noi. Al posto dei classici Maverick e Sidewinder potremo utilizzare i letali artigli e le possenti zanne della nostra cavalcatura, nonchè sfruttare al meglio il suo perenne brucior di stomaco! Attenzione però, anche gli altri contendenti potranno far ciò, per cui il nostro drago andrà costantemente rifornìto ed approviggionato per mantenerlo sempre in perfetta efficenza. L'interazione e la progressione nelle varie missioni viene regolata dal numero di vittorie e dal nostro grado di bravura che si sposterà sui tre livelli corrispondenti agli ordini dei cavalieri alati. Al termine di ogni missione vittoriosa guadagneremo alcuni oggetti incantati che potranno incrementare la nostra abilità e la potenza del dragone che cavalcheremo nella sfida seguente. Sfruttando anche una music card, questo DragonStrike si rivela un ottimo prodotto ed una piacevolissima sorpresa, imperdibile per tutti gli amanti della saga AD&D SSI.







Val. Globale: 8

ESCAPE FROM HELL

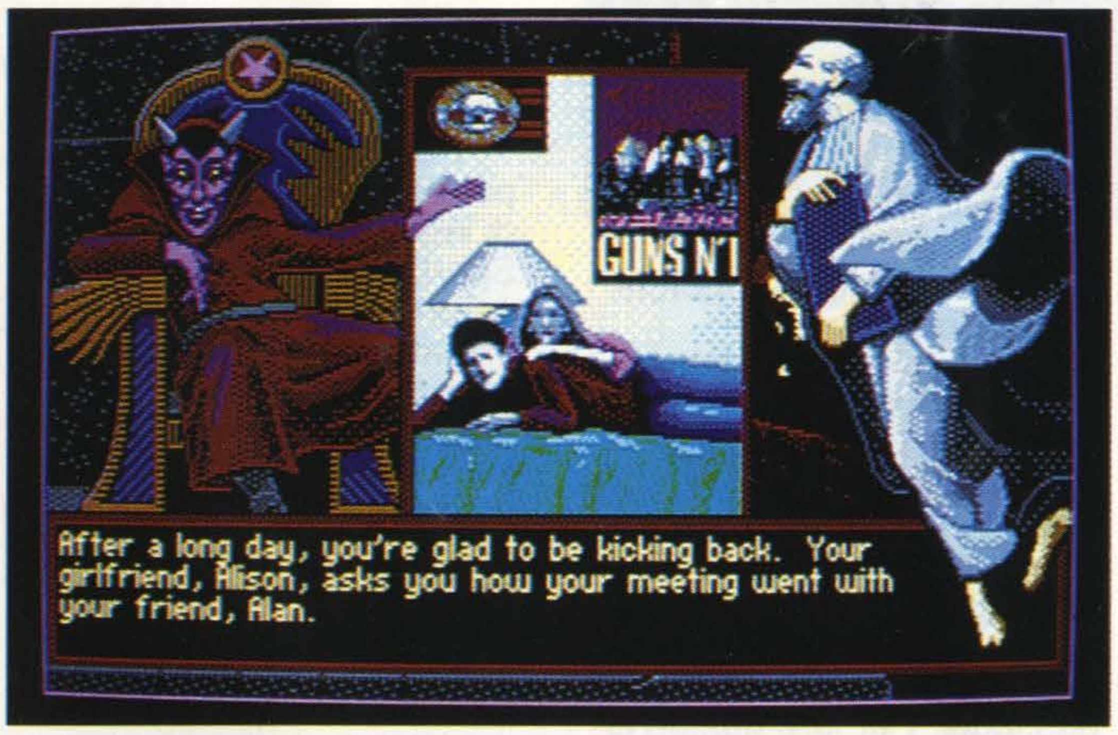
ELECTRONIC ARTS
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000

L'Inferno dantesco che a scuola ci hanno propinato in mille salse sta per essere rimpiazzato non da un'analoga opera letteraria, ma bensì da un videogame, un RPG in particolare, targato ECA. Dopo le varie anticipazioni avrete senza dubbio capito che si tratta di Escape From Hell. Non si tratta esattamente di una gita in campagna con Pic Nic incorporato perchè la ECA ci propone una serie di classicissimi dungeon strutturati in veri e propri gironi (lasciate da parte il calcio per un momento anche se siamo in clima di Mondiali!), pieni zeppi di un'insolita, ma comunque letale e preoccupante, accozzaglia di mostri. Non abbiamo i soliti draghi, zombies, scheletri assassini e demoni d'ogni tipo, ma bensì altre "personalità" degli inferi come forse Hitler, un certo Jack assassino di Whitechapel, Barbablù, qualche strangolatore assortito, Toro Seduto, il dottor Faust, Attila, Tantalo e parecchi leader politici particolarmente assetati di sangue (Napoleone compreso - non dimentichiamo che i designer ECA sono inglesi!!!!). Il problema è che codesti simpaticoni "ragionano" con la violenza e la brutalità che deriva loro dal fatto di albergare in una simile, "calda" dimora. La nostra discesa negli abissi è dovuta dal fatto che la nostra ragazza ed il nostro migliore amico già si trovano dispersi in qualche orrendo girone; non chiedetemi il perchè altrimenti potremmo perder tempo e compromettere la loro incolumità.

Il game si sviluppa allora come una miscela di arcade ed RPG che prende spunto, in quest'ultima dimensione, dai vari Bard's Tale sempre targati ECA. Scendendo, scendendo ci si potrà fare anche qualche amico, preziosissimo per porcedere nella nostra missione, regalandogli qualche oggetto prezioso recuperato qua è là durante il gioco. Oltre a ciò sarà basilare raccogliere le armi giuste che non rispondono esattamente a libri di incantesimi e pozioni magiche: mitragliatrici UZI, tecniche di arti marziali, seghe a motore, lanciafiamme, dinamite e lancimissili saranno senza dubbio più adatti all'uopo! L'avete capito ormai, Escape From Hell è un gioco innovativo ed originale sotto molti sensi. Oltre a miscelare azione e strategia vi mette di fronte ad un universo terribilmente vasto, poliedrico e multicolore che mai nessun game di questo tipo aveva mai proposto. Anche sotto l'aspetto grafico abbiamo parecchie innovazioni a livello di menu e sottomenu che comprendono tutti i comandi principali, necessari per interagire, sempre uniti a stupende pagine grafiche con descrizione dei luoghi e dei personaggi che si incontrano. Peccato che Escape From Hell non sfrutti una music card, anche se viene assicurata la completa compatibilità con VGA che non si limita alla solita emulazione in sedici colori delle schede grafiche precedenti.

Un game lungo e complesso da risolvere, destinato ai veri intenditori, ma terribilmente divertente: non ci sono più dubbi, il marchio ECA è diventato come quello del formaggino, vuol dire sempre fiducia!!!

Val. Globale: 9







VG&CW YEP!

BLOOD BOWL



GAMES WORKSHOP
LIT. 56.900

Finalmente un board game davvero insolito ed originale, che esula per un istante dalle solite ambientazioni fantasy con streghe, draghi, cavalieri e belle donzelle da salvare (lo so, lo so, c'è ben di più in un RPG, ma comunque mi son fatto capire, no?!).

Vi piace il Football, quello americano?! L'avete giocato almeno una volta, se non proprio nella realtà, in qualche versione computerizzata? Conoscerete allora il SuperBowl, ma scommetto che non avete mai sentito parlare del football dei mostri, il sanguinoso, violentissimo e spettacolare Blood Bowl.

Ideato e prodotto dall'inarrestabile Games Workshop, questo esempio fantastico dello sport di derivazione anglosassone per eccellenza, può essere sviluppato da due giocatori dai 14 anni in su. Si tratta proprio di un vero campionato sotto tutti i punti di vista, eccezion fatta per le regole di gioco che si differenziano moltissimo da quelle classiche, in voga tutt'ora (per fortuna!). Scopo del gioco non è infatti solo quello di portare alla vittorioa la propria squadra, ma anche massacrare e ridurre alla più completa e disperata impotenza l'intera compagine avversaria, bagnandosi letteralmente del sangue di questa!

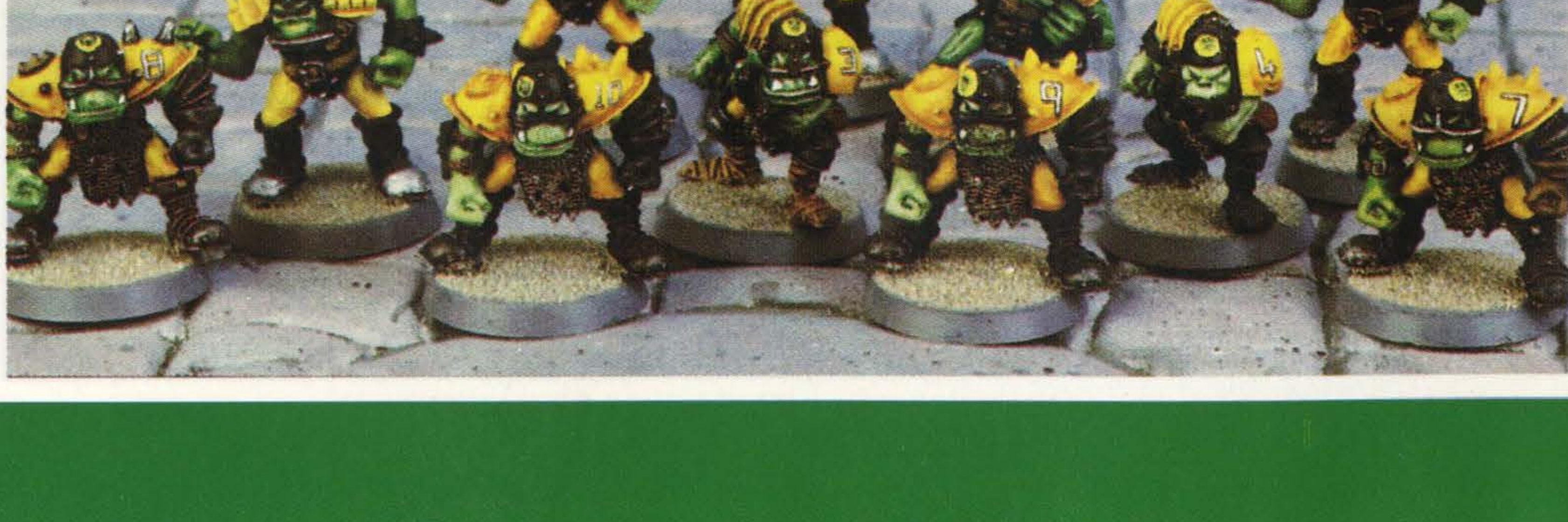
KICK OFF: UN MOMENTO CHE DURA UN'ETERNITÀ

Le due squadre partecipanti, selezionabili fra 10 offerte nella confezione (con tanto di gagliardetti), si affrontano su una plancia di gioco in polistirolo, seguendo alcune fasi di gioco che si ripetono ad ogni turno. In particolare abbiamo le fasi offensiva e difensiva che si alternano per ogni squadra e vengono ripetute fino al Touchdown. Nell'ambito di ogni mossa ogni coach può modificare e manipolare a piacere la disposizione dei propri uomini rimettendoli in gioco, qualora fossero stati abbattuti in una precedente carica, spostandoli sul campo ed effetuando i vari passaggi. Per fare questo ci vengono in aiuto delle comode mini plance trasparenti che, posizionate sotto i piedi di ogni atleta, stabiliscono la direzione e il raggio di spostamento, nonchè la possibilità di intercettare, lanciare e bloccare la palla. Si gioca infatti con quattro dadi normali ed uno speciale a otto facce, indispensabili per conteggiare non solo gli spostamenti, ma soprattutto il livello di danni inferti o ricevuti durante le azioni. Sembra tutto relativamente semplice e lo è anche in realtà, a partita iniziata. Ciò grazie soprattuto ad un manuale di istruzioni estremamente sintetico, ma chiaro, che si avvale di moltissimi schemi esplicativi (è disponibile anche la versione tradotta in italiano). Le regole di gioco si differenziano in quelle base, per iniziare, e quelle avanzate, per i veterani del "pallone ovale insanguinato".

UN WARGAME SPORTIVO O UNO SPORT VIOLENTO?

Per Blood Bowl si potrebbe coniare l'etichetta di WarSport Gaming (o Sport WarGame) proprio perchè risulta difficile inserirlo in una determinata connotazione board. Sta di fatto che giocarlo si rivela immediato e piacevolissimo grazie anche, in ultima analisi, alla possibilità di sfruttare le numerosissime miniature extra (acquistabili a parte - ci sono anche le Cheerleaders!) che aggiungono colore e spettacolo ad un soggetto senza dubbio molto avvincente. Veramente innovativo ed originale!

BLOOD BOWL è DISPONIBILE PRESSO PERGIOCO, MI



SUPER CARS (Gremlin, per Atari ST): Al posto del vostro nome inserite "NAME", "ODIE" o "BIGC" per avere un mucchio di denaro e qualche altra graditissima sorpresa!

HARD DRIVIN' (Domark, per Atari ST): Selezionate il cambio manuale e all'inizio della corsa accelerate al massimo. A questo punto mettete in folle e vi accorgerete che sarà impossibile entrare in coliisione con qualsiasi altro veicolo o sbandare, per quanto ci proviate! Il miglior momento per mettere in folle è durante la discesa da una collina in modo tale da inchiodare il programma sulla massima velocità possibile della nostra autovettura.

TURBO OUTRUN (US GOLD, per CBM64/128): Se pensate che la vostra Ferrari sia un po' troppo lenta, trasportatevi in due secondi al livello di gioco seguente mettendo in pausa il programma e premendo il tasto ":"!!!

STRIDER (US GOLD, per CBM64/128): Dopo aver iniziato a giocare premete RUN STOP, RETURN, RESTORE e INS/DEL contemporaneamente fintantochè il bordo schermo non diventerà grigio. Premete il tasto fuoco per ricominciare a giocare, poi F7 spostando il joystick in alto e a destra. In questo modo dovreste passare automaticamente al terzo livello (quello della giungla) e, finito questo, arriverete direttamente all'ultimo.

TREASURE ISLAND DIZZY (CODE MASTER, per tutte le versioni): Forziere Vuoto: depositatelo vicino al muro nel primo schermo a sinistra (partendo da quello iniziale). Sacchetto di Monete: datelo al barcaiolo, nel negozio, per acquistare un pezzo di barchetta. Pietra Magica: depositatela ai piedi del totem per teletrasportarvi in cima. Boccaglio: usatelo per andare sott'acqua. Peso: attaccatelo al gancio nella foresta per abbassare un ramo. Detonatore: andate dietro al cumulo di detriti con il sacchetto di monete e fatelo funzionare. Badile: utilizzatelo sulla tomba che si trova nella seconda isola per scavare una piccola fossa. Pogo Stick: per prenderlo dovete saltare verso destra partendo dall'estremità della piattaforma sulla quale si trova la pala. Portatelo quindi sott'acqua e avvicinatevi al piede di porco (crowbar) incrostato dalla salsedine e posizionatevi di fronte alla pergamena. Crowbar: depositatelo sulla pietra oscillante che si trova nel primo schermo a destra di quello in cui l'avete trovato. Veste Ignifuga (Fireproof Suit): vi protegge dalle fiamme nella caverna dello smuggler e dalle fiamme sul ponte. Ascia: depositatela in mezzo al ponte per farne precipitare nell'acqua la sezione centrale (quando fate questo usate prima il boccaglio e la maschera, altrimenti morirete! Bibbia: vi protegge dai fulmini che appaiono quando ritroverete il tesoro di Hookjaw e passerete sulla tomba di quest'ultimo. Barca Disidratata: lasciatela cadete in acqua, una volta giunti al molo, per farla tornare a grandezza naturale. Motore Fuoribordo: Latta di Petrolio: depositatela sulla barca. Chiavetta D'accensione: depositatela sulla barca e mettete in moto. Chiave Di Bronzo (Brass Key): depositatela sulla botola dentro alla caverna dello smuggler per aprire la porta. Tesoro di Hookjaw: datelo all'uomo nel negozio per comprare un pezzo di barca. Dinamite: depositatela vicino al muro nello schermo con il sacchetto di monete. Vintage Wine: datelo all'uomo del negozio per comprare un pezzo di barca. Uovo d'oro: datelo all'uomo del negozio per comprare un pezzo di barca. Pinne (Flippers): vi permettono di nuotare dovunque e di ritornare in superficie dopo aver recuperato le monete sul fondo, nella bolla d'aria.

DOMINATOR (US GOLD, per CBM64/128): Durante il primo livello lasciatevi uccidere e continuate a premere la barra spazio mentre la vostra astronave esplode. Lo schermo dovrebbe scorrere fino alla fine livello e voi potrete rientrarvi in qualsiasi punto premendo il tasto SHIFT, la barra spazio quindi ancora SHIFT. Nel livello due, tre e quattro tenendo premuta la barra spazio vi permette di rendere invulnerabile la vostra navetta.

TURBO OUTRUN (US GOLD, per Atari ST): Per attivare il Cheat Mode digitate "WEARAPEEPEL" dopo il conto alla rovescia. Premendo i seguenti tasti otterete vari bonus. T: tempo extra, N: passaggio al livello successivo (utilizzando anche i tasti dall'1 al 9), D: raffreddamento del turbo, G: rimuove il numero de credit rimasti, F: mostra la fine del gioco, B: ricomincia a giocare mantenendo l'ultimo punteggio raggiunto.

DOUBLE DRAGON (Virgin, per Atari ST): Per ottenere credit infiniti premete continuamente entrambi i tasti del mouse ed ESC quando il programma vi chiede uno o due giocatori. Continuate a premere ESC per far aumentare all'infinito il numero di credit!

ROBOCOP (Ocean, Atari ST): Energia infinita? Mette in pausa il game, digitate "BEST KEPT SECRET" e ricominciate a giocare!

BEVERLY HILLS COP (Tynesoft, per Amiga): Passate oltre la tabella degli High Score e arrivate alla schermata dove si seleziona il livello di difficoltà; qui digitate "MELLIE" e sarete in grado di accedere ad uno qualsiasi di tutti i sotto giochi del programma.

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga): Inserite il vostro nome digitando "SUMITA" per ottenere vite infinite.

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga): invece del vostro nome inserite "RAINBOW ARTS" e quando inizia il gioco potrete collezionare bonus vari premendo semplicemente i tasti dall'F1 all'F8. Premendo F9 aumenterete la profondità della mappa ed F10 vi porterà al livello successivo. I tasti dall'uno al quattro vi daranno chiavi di tutti i colori. Per attivare il juke box al posto del nome inserite "COUNTRY".

DENARIS (The Edge, per Amiga): Premete "Z" dopo la selezione di gioco e quindi inserite il mouse in porta 2 e mantenete premuto il tasto di destra durante tutto il caricamento del programma. In questo modo attovere il modo di allenamento.

DEFENDERS OF THE CROWN (Cinemaware, per Atari ST): Se proprio non ce la fate a vincere, durante lo schermo di presentazione iniziale continuate a tener premuto il tasto "K" per incominciare a giocare con un armata di 2048 soldati!!!

EMPIRE STRIKES BACK (Domark, per Atari ST): volete vedere qualcosa di davvero inaspettato e stupefacente? Durante il gioco tenete premuto il taso HELP e digitate "XIMARGROTKEV". Premete poi INS e godetevi lo spettacolo!

ARKANOID REVENGE OF DOH (Imagine, per Atari ST): Una volta perse tutte le vite e ritornati alla schermata dei titoli premete il CAPS LOCK e digitate "VALLEY 88". Provate un po' a vedere cosa succede!

BETTER DEAD THAN ALIEN (The Edge, per Atari ST): Ecco le password:
ELEKTRA, SYZYGY, DRAMBUIE, PLUG, SOPRANO, MAYONNAISE, FAUCET, WOOMERA, NARCISSUS, DEBUTANTE, FIRKIN, ACOUSTIC, TRIPTYCH, JABBERWOCKY, WHIMSICAL, CORNUCOPIA, PUNJABI, TIDDLY POM, KEWPIE DOLL, GRAMMARIAN, CROSSWORLD, QUARANTINE.

ASTRO MARINE CORPS (Dinamic, per Amiga): ecco i codici che vengono svelati ogni due missioni ed alcuni consigli forniti da Alberto Canadè di Corigliano Calabro. NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.
1) Dopo aver sconfitto il mostro della prima fase (quella che come sfondo ha l'astronave), ritornate indietro e sarete risucchiati dall'astronave: godetevi la sequenza!
2) Nella seconda fase dopo aver distrutto il mega-robot non buttatevi dal precipizio: morireste! Dovete andare sotto quegli strani rampicanti e premere ein diagonale-alto-sinistra: entrerete nella base nemica.
3) Per uccidere il mostro finale (The Great Alien King) stategli sempre sotto la testa, evitando di toccarlo e facendo molta attenzione alle palle di fuoco; sparategli nella bocca. Godetevi, dopo averlo completamente distrutto, l'esplosione del pianeta.

ECONOMIC NEWS

VENDO COMMODORE 64 COMP. DA TASTIERA+DISK+DRIVE 1541+MANGIACASSETTE+TURBO DOS+STAMPANTE+FRIXY+ PIU' DI 100 GIOCHI O PROGRAMMI LIT.600.000
MINARDI GLAUCO
VIA CHIESA 36
43031 BAGANZOLA PARMA
TEL.0521/601718

VENDO IBM XT:640KB RAM, DRIVE 360KB, HARD DISK 20MB, VIDEO COLORE CGA, TASTIERA ITALIANA, OTTIME CONDIZIONI, PREZZO DA CONCORDARE.
ROSSI PAOLO
VIA CASTAGNA, 5
29100 PIACENZA
TEL.0523/752267

VENDO DISCHI VERGINI 3,5 POLLICI 1MB 100% ERROR FREE A LIT.1200
VAGHI LUCA
VIA NOVARA,32
20031 CESANO M. (MI)
TEL.0362/501857

VENDO SISTEMA MSX2 COMPLETO DI:DISKDRIVE 3,5+MODULO MIDI+TASTIERA MUSICALE+MOLTISSIMI GIOCHI E LINGUAGGI A LIT.450.000 TRATTABILI
FABIO BACCI
VIA CADORNA,13
30173 MESTRE (VE)
TEL.041/610674

VENDO AMSTRAD CPC 464 CON 110 GIOCHI+1 CASSETTA PROGRAMMI+MANUALE+JOYSTICK LIT.250.000 TRATTABILI
MADINI ANDREA
VIA PONTEBOCCALE, 45
46029 SUZZARA (MN)
TEL.0376/531164

CERCO CONTATTI MSDOS

FERRETTI ANDREA
VIA GIROTTI,14 40073 CASTELMAGGIORE (BO)
TEL.051/714035

CERCO CONTATTI AMIGA

TORRISI FABRIZIO
VIA VINCENZO GIUFFRIDA, 107
95127 CATANIA
TEL.095/430850

COLETTA ROBERTO
VIA PIERO ALOISI, 5
00158 ROMA
TEL.06/4500944

LAGO ALBERTO
VIA PASSALACQUA, 19/B
36061 BASSANO (VI)
TEL.0424/31672

CLADI PAOLO
VIA BETTI - S.SAN GIACOMO, 3/1
16035 RAPALLO (GE)
TEL.0185/51320

CEOLIN FRANCESCO
VIA FERRAMOSCHE, 60
37053 CEREA (VR)
TEL.0442/30896

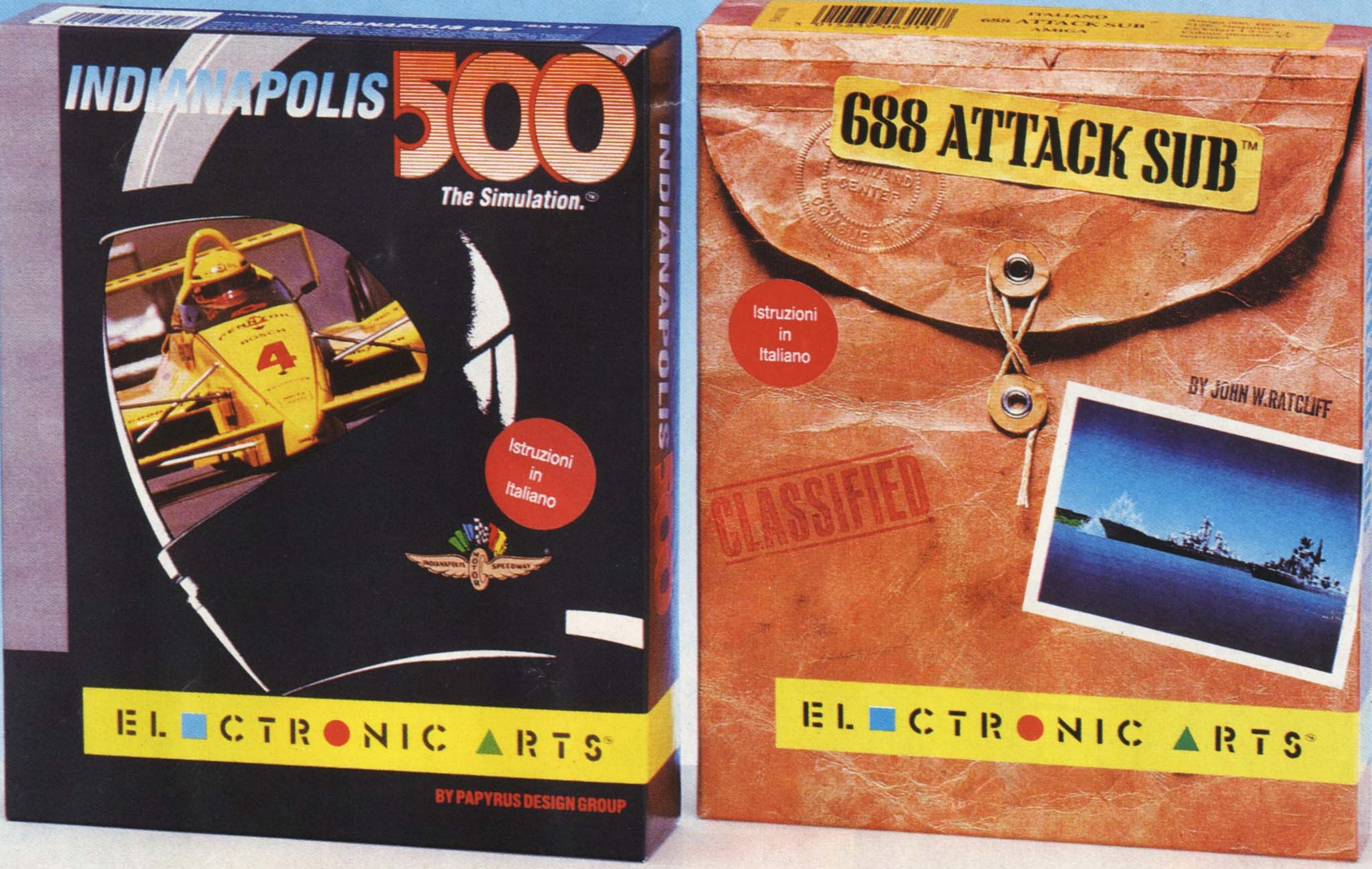
PICCIOLO STEFANO
VIA P.UMBERTO, 17
MESSINA
TEL.090/773934

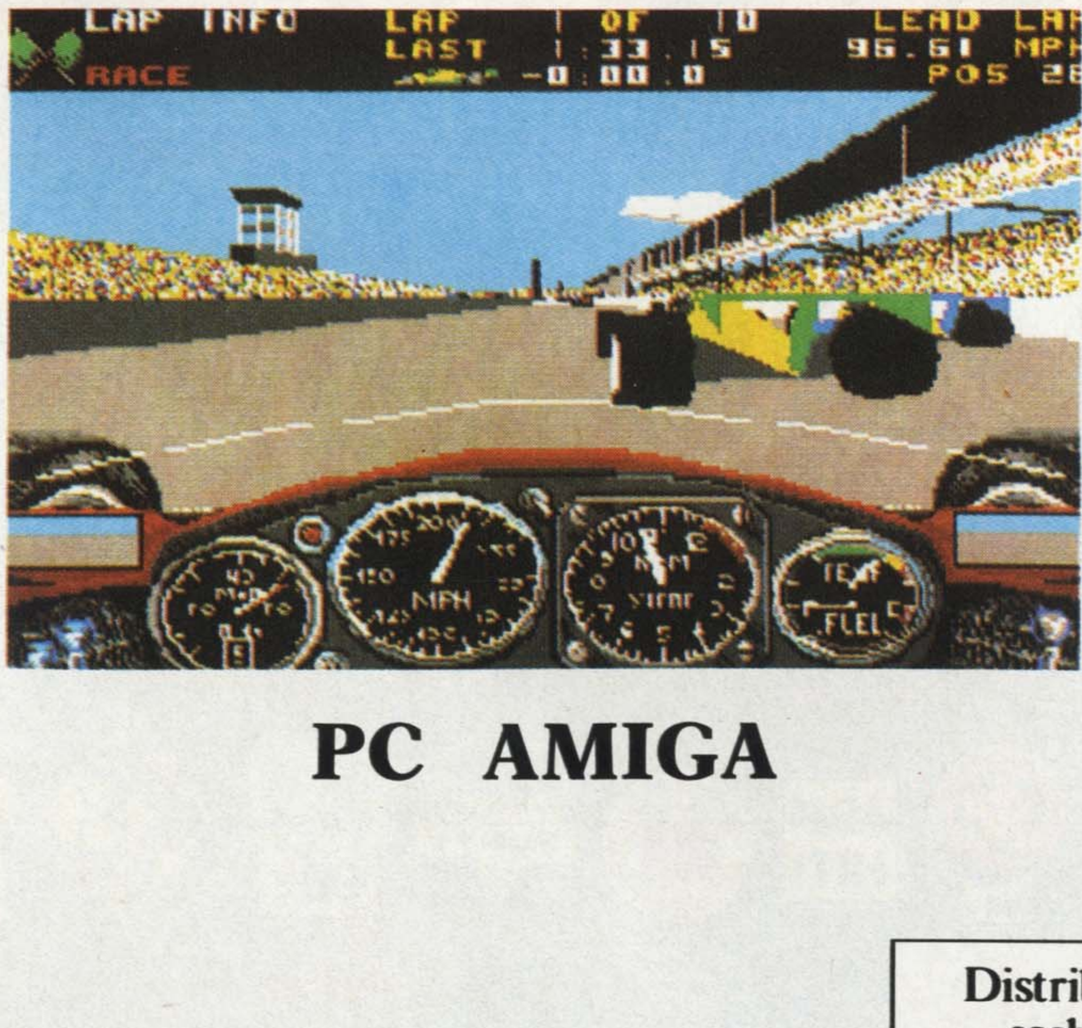
MINARDI GLAUCO
VIA CHIESA 36
43100 BAGONZOLA PARMA
TEL.0521/601718

CERCO CONTATTI ATARI

LATTANZIO COSIMO
VIALE L.DA VINCI,43
70051 BARLETTA (BA)

VRROOM!!! SPLASH!!!





PC AMIGA



PC AMIGA

Distribuzione esclusiva

C.T.O.

Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. (051) 753133 (r.a.)
Fax (051) 753418


LA TUA LOTTA ... DISUMANA, IL TUO POTERE DISTRUTTIVO...
INFALLIBILE, IL TUO FALLIMENTO ... GENOCIDIO!
X-OUT
TURRICAN
LEADER
TGM STAR PLAYER 94%
ASM HIT!
AA RAVE!
FUN 1
ZZAP ITALIA 98%
ZERO HERO
GOLD MEDAL AWARD 97%
C+VG HIT! 93%
Rainbow Arts